

ヤング・セレクション

ファミコン 必勝攻略カード

ゼルダの伝説

新方式カードシステム!
おもしろ満足度200%

ぜん
全128面
地上完全
マップ
つき!!



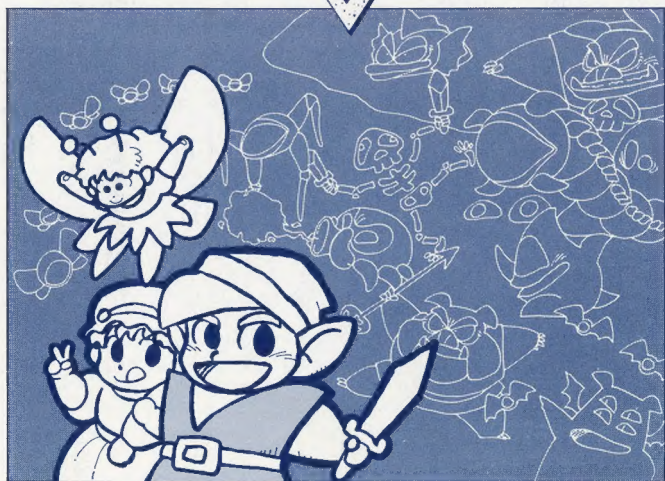
★おまけのぬり絵だよ。君の好きな色にぬってみよう！

ヤング・セレクション

ファミコン 必勝攻略カード

THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™





も く じ

●オールカラー折りこみ特製マップ	
●「ゼルダの伝説」物語紹介	2
●ゲームの遊び方	4
●これが勇者リンクの姿だ！	6
●スグレモノのアイテムだぞ！	7
●たよりになる味方キャラクター	11
●倒せ！ 敵キャラクターのすべて	12
●これが必勝攻略パターンだ	20
●カードブックの使い方	23
●必勝攻略カード（地上編・地下編）	25
●攻略ヒントカード	110
●迷宮突破最短コース	113
●レベル7～9地下迷宮マップ	
書き込みカード	115

ゼルダの伝説と物語紹介



闇と恐怖の支配者、魔王ガノン

はるか遠い世界のはて、ハイラル地方にある小王国。そこには代々、神祕の力を持つといわれる黄金の三角形のことが伝えられていた。その名を「トライフォース」という。

ある日、この平和な小王国に、ガノンというバケモノが魔の軍団を率いて現われた。自らを大魔王と名のり、またたく間に小王国を征服してしまった。このときガノンは、トライフォースのひとつ

ハイラルに君臨する大魔王ガノン。魔の軍団を率い、暗黒の支配をねらう。そんな闇に閉ざされたハイラルに、ひとすじの光が射した。リンク、希望の光はそう呼ばれたという。

つ「力」のトライフォースを手に入れ、その力をさらに強力にしていった。

ガノンによる邪惡な支配を恐れた、小王国のプリンセス・ゼルダは、ひとつ残った「知恵」のトライフォースを守るため、それを8つの小片に分け、ハイラルの各地に隠した。そして、乳母インパに、ガノンを倒し、平和を取り戻せる勇者を探さう命じ、旅立たせた。





知恵と勇気の少年、リンク登場

山を越え、谷を渡り、ガノンの魔の手を逃れながら、勇者を探すインパ。しかし、そのインパもついにガノンの手下に取り囲まれてしまった。と、そのとき、どこからともなく少年が現われ、たくみに魔軍をあざむき、インパを救った。

彼の名はリンク。世界を旅する冒険好きの少年だ。インパはリンクの瞳のなかに、正義に燃える炎を見た。そこでインパは、この事件の一部始終

をリンクに話し、大魔王ガノンと、その軍団を倒すよう頼んだ。ゼルダ姫は、ガノンの怒りをうけ、デスマウンテンの地下迷宮に閉じこめられている。

ゼルダ姫救出を決意したリンク

ではあつた

が、「力」

のトライフ

オースを持

つガノンに

対抗するに

は、「知恵」のトライ

フォースの薄片を集め、

完成させなければなら

ない。「知恵」のトラ

イフォースを手に入れて初めて、

デスマウンテンへの扉は開かれるのだ。

さあ、リンクよ！ トライフォースの謎を解き、ガノンを倒して、ハイラルの平和と姫を取り戻せ。



ゲームの遊び方

ゼルダ姫を救うための冒険が始まる！

「ゼルダの伝説」の最終目的は、大魔王ガノンを倒してゼルダ姫を救いたすことだ。

ゲームは地上と地下迷宮からできており、地下迷宮には8つのトライフォースの小片が隠されている。ガノンを倒すためには、8つの小片を集めて、トライフォースを完成させなければならない。



リンクは戦いの中で、アイテムを取って成長していく。アイテムの取り方は商人から買ったり、秘密の場所で見つけることができる。

リンクを成長させなければ、怪物たちに簡単にやられてしまうぞ。

しかし、リンクにも味方がいるのだ。情報をくれるおじいさんや、ハートを回復してくれる妖精など、まだ他にもたくさんいるので探してみよう。なお、リンクの生命力は赤いハートで示されている。これが全部白くなると、リンクは死んでしまうので注意しよう。

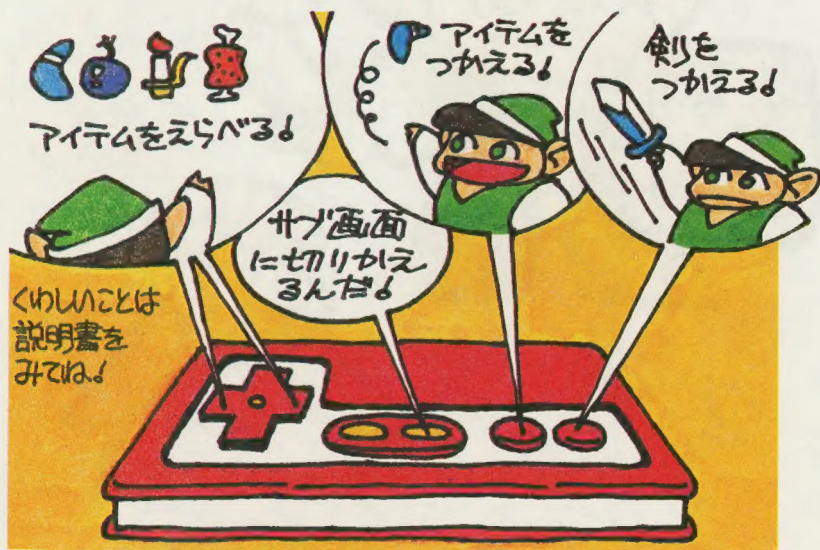
さあ、めざせデスマウンテン！

コントローラーの使い方

「ゼルダの伝説」は、キミ自身のリンクをつかって、成長させていくゲームだ。ゲームに勝つには、リンクだけではなく、プレーヤー自身の成長も必要。コントローラーを自分の手足のように使いこなせるようになれば、キミ自身がすばらしい冒険を体験できる！



これがディスクカードだ！
「ゼルダの伝説」^{でんせつ}みたいにおもしろいゲームができるのも、3倍のデータ量^{りょう}を持つディスクシステムのおかげ。でもディスクカードはデリケートだから、使い方^{つかかた}には注意しよう。



主人公紹介

しゅじんこうしょうかい

これが勇者リンクだ！

ゆうしや

ゼルダ姫の乳母インハの絶体絶命の危機を救い、大魔王ガノンを倒し姫の救出を決意した少年。彼こそが「ゼルダの伝説」の主人公リンクだ！

彼は強い正義感のもちぬしで、剣やブーメランの名手である。彼の生命力は、ライフの赤いハートでしめされている。

ゼルダ姫と小王国の運命は、すべて彼にかかっている。はたして、リンクはガノンを倒すことができるのか？

僕がリンクだ。
ゼルダ姫を救う
ためなら1人で
だって戦うぞ！



ゆうきある少年
リンク

とら
捕われのヒロイン
ゼルダ姫

早く私を助けて！
でもガノンたちは強敵よ。
がんばってね！



不思議な力、これが スグレモノのアイテム

シールド



最初から持つことのできる唯一の装備。ソードを使っていないときに石やヤリを防ぐことができる。マジカルシールドは、もっと強力な攻撃も防げるぞ。

マジカル
シールド

ハート



ハートの数は、リンクの生命力を表わしている。攻撃をうけると白くなり、全部白くなるとやられてしまう。

ハートのうつわ



ハートのうつわは、リンクの生命力のハートの数をひとつ増やしてくれる。これこそ基本中の基本だ。



ソード



ホワイツソード



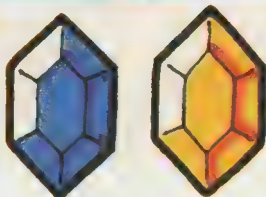
マジカルソード



リンクは、いろいろなアイテムを持つことができる。

しかし、多くの敵に打ち勝つためには、基本アイテムをうまく使いこなせることが大事だ。

スタート地点の洞くつの中でリンクは、ソードをもらえる。たいていの敵は、このソードで倒すことができる。ライフのハートが5個以上あれば、2倍の威力のホワイツソードをもらえる。12個以上になれば、さらに2倍の威力のマジカルソードを手に入れることができる。



ルビー

青色のルビーは黄色のルビーの5倍分の価値がある。敵を倒すと手に入れることができるぞ。たくさん集めて、武器や宝物を買おう。

洞くつの中どうくつにいるおじいさんにもらったり、商人しょうにんから買ったかりして宝物や武器ぶぎを手てに入いれよう。また、敵を倒すと宝物をもたえることもある。たくさん集めてリンクを成長させ、ガノンをやっつけよう。



はしご

これで、リンク自身と同じ幅の川や穴を渡ることができる。飛びはねない敵や、飛び道具を持たない敵なら、はしごの上のリンクは襲わない。



キーとマジカルキー

迷宮内の扉には、キーを使わないと開かない扉がある。扉を1つ開けるのに、キーも1つ必要。マジカルキーは何度でも使える便利なキーだ。



いかだ

湖や湖を渡るときはイカダが必要だ。これを持っていれば、はしけから向う岸まで運んでくれる。はしけからでないと使えないので要注意。



おばあさんへの手紙

おじいさんを探しだすと、手紙をくれることがある。その手紙をおばあさんのところへ持っていくと、大切なものを売ってくれるぞ。



パワープレスレット

リンクの体を強力にしてくれるプレスレットだ。このプレスレットをはめていれば、岩も動かすことだってできる力がわいてくるぞ。



ブルーリングとレッドリング

ブルーのリングは敵の攻撃によって受けたダメージを $\frac{1}{2}$ に、レッドのリングは $\frac{1}{2}$ に少なくしてくれる、とてもありがたいアイテムだ。



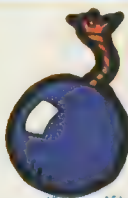
木のブーメラン(右)とマジカルブーメラン

命中させた敵の動きを封じこめたり、キースやソルを倒すことができる。マジカルブーメランは、より速くへ飛ばすことができる。



マジカルクロック

リンクがこれを取ると、その画面内の敵キャラの動きが止まるぞ。その画面でしか使えないが、使い方によっては最強のアイテムだ。



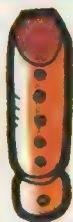
爆弾

仕掛けると、強力な爆風により敵を倒すことができる。1回取ごとに4つずつ補充され、初めは最高8個まで持つことができる。



弓 木の矢と銀の矢

弓と矢は、両方そろっていないと使えない。矢は、一回使うたびにルビーの数が減ってしまう。矢でしか倒せない敵もいるので注意しよう。



笛

地上でこれを吹くとたつまきがやってきて、トライフォースを取り終えた迷宮の入口までリンクを運んでくれる。ほかにも使い方があそ。



ろうソク(赤と青)

迷宮内の暗やみの部屋を明るくしてくれる。青のろうソクは1箇で1回、赤のろうソクは連続で何回も使える。また、別の使い道もあるぞ。



命の水(赤と青)

命の水は、リンクのハートをすべて赤く満たしてくれる。赤い水は1回使うと青くなり、青い水は使うとなくなってしまうぞ。



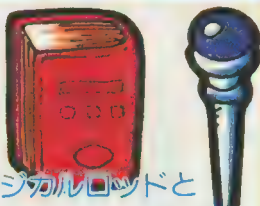
敵のエサ

これで、敵をおびきよせることができる。そのあいだに、敵を簡単に倒すことができる。だが、エサに近寄ってこない敵もいるので要注意。



迷宮のマップとコンパス

マップは、迷宮の形や部屋の数を知ることができる。コンパスは、迷宮の中にあるトライフォースの位置を教えてくれる。



マジカルロッドと
バイブル

迷宮内でひろうことによって、呪文を放つことができる。また、バイブルを取ると、炎を出す呪文も使えるようになるぞ。

味方キャラクター紹介 リンクの大事な仲間達

恐るべき支配の続くハイラル地方にも、リンクを助ける人たちがいた。

たったひとりで苦しい戦いをしなければならぬリンク。だが、まわりは敵ばかりではなかった。リンクの味方をしてくれる人たちがいたのだ！彼らは洞くつの中や秘密の場所ですつと隠れて、リンクが来るのを待っている。そしてリンクに会うと情報、ハートのうつわ、ルビー、命の水などいろいろな物をくれるのだ。早く味方に会って、リンクを成長させよう！



ハートをくれる
妖精

泉にいて、白いハートをすべて赤くしてくれる。敵を倒して現われる妖精は、ハートを3つ赤くしてくれる。



大阪生まれ(?)の
商人

いろいろなアイテムを売ってくれる。同じ品物でも、場所によって値段が違うので安い所を探してみよう。



なぜか味方の
モリ布林

本来はリンクの敵なのだが、なぜかルビーをくれる変なヤツ。秘密の場所に潜んでいるぞ。

リンクを助ける

おじいさんとおばあさん

剣やハートのうつわ、情報などを与える。でも、おばあさんに助けてもらうには身分を証明しないとダメなのだ。



はねまわるクモ テクタイト

飛びはねながら、リンクに迫る。でも、攻撃力は弱いのでじっくりねらえば、こわい敵ではないぞ。赤と青の二種類いる。



地上ダコ オクタロック

地上で一番数が多い敵。口から石を吹いて攻撃してくるが、たいした威力はない。赤いのも青いのも、すぐ倒せるぞ！



ヤリを持つ小鬼 モリブリン

森に住む小鬼。ヤリを投げて、リンクを襲う。赤と青の2種類いて、青いモリブリンは、やや手強い。ヤリをシールドで防ぎながら接近してやっつけよう。

地中より出現！ リーパー

地中からリンクに接近。何匹もの連続攻撃に注意しよう。赤とそれより少し強い青いやつがいる。

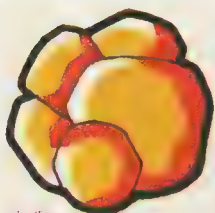


地上には、森や湖や砂漠などが広がっている。トライフォースが隠された地下迷宮。その入口を探すリンクは、広大な地上でガノンの手下と戦わなくてはならないのだ！

暗黒の支配をたくらむガノンは、ハイラル地方を怪物の巣と変えた！ 森、湖、砂漠、いかなる地方にもガノンの魔の手がのびている。戦え、リンク！

リンクを襲う地上の敵！

ち じょう てき
地上の敵キャラクター



自然の障害

落石

デスマウンテンから崩れ落ちて、リンクを襲う。いかなる方法をもっても、破壊することができない。うまくかわして先に進もう。



半魚人

ゾーラ

川や湖のあるところでは、水面に注意しよう。急にゾーラが現われ、ビームを放ってくる。このビームは、小さなシールドでは防げない。



花の化身

ピーハット

攻撃力は小さいが、止まっているとしか倒すことができない。ふわふわ飛びまわり、リンクの進路を妨害する。他の敵とのほさみうちに注意。



牙城を守る

ライネル

デスマウンテンの周辺を守っている地上では最強の敵だ。

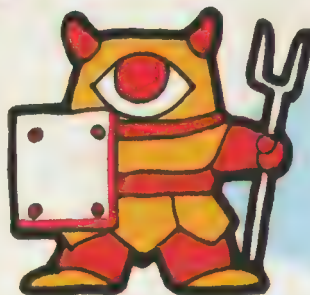
剣を放ち、リンクに攻撃をかけてくる。普通のシールドでは受けとめられないので注意。



墓場の主

ギーニ

墓場にいるおばけ。墓石にさわると、分身が現われる。分身は倒すことができないので、まどわされずに最初からいる本体をやっつけよう。



石像兵士

アモス

普段は石像だが、触れると動き出して、リンクに攻撃をしをかけてくる。正面から触れると、ダメージをうけるので、側面から攻めよう。

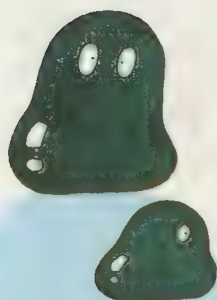
恐るべき迷宮の敵たち



一角獣

アクオメンタス

地下迷宮レベル1の主がこいつ。翼を持った一角獣だ。ビームを3発同時に放ってくる恐い敵なのだ。ビームをよけて、接近して攻撃！



ゼリーの怪物 ゾルとゲル

ブオブヨしたゼリー状のモンスターだ。ゾルを切るとゲル2匹に分離する。ゲルは小さくてねらいづらいが、剣やブーメランで簡単にやっつけられるぞ。



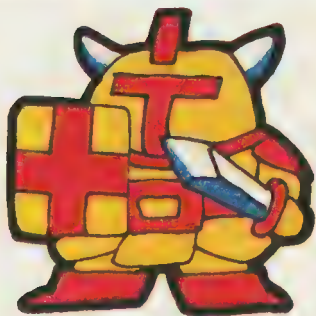
ガイコツ兵士 スタルフォス

両手に剣を持ち、迷宮内を歩きまわるガイコツ。剣で簡単に倒せる弱い敵だが、はさみ撃ちなどに注意しよう。数が多い時はブーメランで動きを止めるといいぞ。

トライフォースを求め、リンクは地下迷宮に突入した。そこには、恐るべき怪物たちが待ちかまえていた。

地下こそガノンの世界だ！ 大魔王ガノンにつかえる呪われた怪物ども。魂なき地獄の騎士、巨大ドラゴンなど、その数は地上の比ではない。しかも、トライフォースに近づくにつれ、より恐るべき怪物が牙をといでいるのだ！

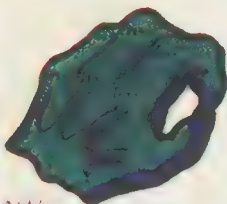
ち か めい きゅう てき
地下迷宮の敵キャラクター



きょうりき べいし
強力な兵士

タートナック

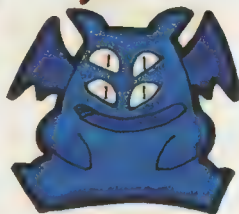
迷宮に住むよろいで身をかためた騎士。シールドで正面からの攻撃をすべてはねのけてしまう強敵だ。側面か背後にまわって素早い攻撃をしないと倒すことはできないぞ。



きこく 巨腕

ウォールマスター

迷宮の壁から現われる手の形をした不気味な敵。あまり強い敵ではないのだが、1度捕まると迷宮の入口まで連れ戻されるから、甘く見ていると痛い目に会うぞ。



こウモリの悪魔
バイアと
キース

バイアはキースの親玉で、キースに比べてやや強い程度。切ると2匹のキースになる。キースは少し動きが複雑だが、ブーメランでもやつつけることができるぞ。



きよだい 巨大なサイ

ドドンゴ

大型のサイだ。レベル2のトライフォースを守っている。動きが遅く、攻撃力もあまりない。でも、固い表皮はリンクの攻撃をはね返してしまうのだ。



地底のミイラ男 ギブド

地下迷宮をさまようミイラ男。怪力の持ち主で攻撃力も強い。おまけに、ホワイトソードでも4回突かないと倒せないぞ。なかなかの強敵だ。



悪魔の羽音 パタラ

地下迷宮の奥深く潜む影の実力者。集団攻撃を得意とし、2種類のフォーメーションで攻めてくる。周囲の子分を倒してからでないとか中心の親分は倒せない。



迷宮の小鬼 ゴーリア

迷宮を動きまわる小鬼だ。ブーメラン攻撃をしかけてきてリンクを苦しめる。赤と青の2種類がいて、青いやつはやや強く、少しの攻撃では倒せない。



妖花 テスチタート

こいつは中心を攻撃しないと倒すことはできない。逆に、ウテを攻撃して取ってしまうと大変。動きがどんどん遅くなってあばれ出すぞ。中心を爆弾で攻撃するのが有効だ。

ち か めい きゅう てき 地下迷宮の敵キャラクター

きょくたい
巨大竜

グリオーク

この巨大なドラゴンには首が2つ、3つ、4つの3種類がいて、それぞれの口からビームを吐くぞ！ 切られた首は空中を飛び回るしぶといヤツだ。



どく
毒蛇

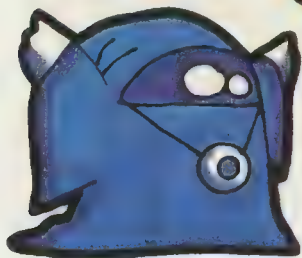
ロープ

迷宮内をはいずりまわる毒ヘビ。攻撃力は弱く、剣ひと突きで倒せる。しかし、ときどき早い動きで襲ってくるので、石の多い部屋など注意が必要だ。



炎のミミズ モルドアーム

地下室で、くねくねと動きまわる大ミミズ。たいした攻撃力は持っていないが、倒すのに手間がかかる。だんだん短くなって、しまいには消えてしまうぞ。



まごう
迷宮の妖術師

ウィズロープ

レベル6以降登場する魔術師。赤と青の2種類いて、赤の呪文はリンクのハートを4つも奪ってしまう。おまけに移動術を使うことのできる強敵中の強敵だ！



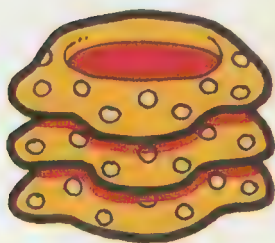
巨大ムカデ ラネモーラ

迷宮の奥にひそむ巨大なムカデの化物だ。その巨体からは、想像もできないスピードで攻撃してくるから、注意が必要。まず、胴体から攻めろ！



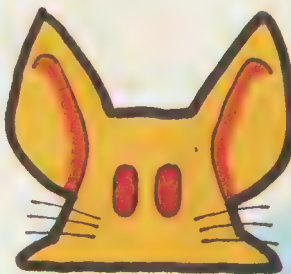
大ウニラ デグドガ

レベル5のトライフォースを守る大ウニラ。ふわふわと漂ってきて、その攻撃力はかなり強い。ただし、衝撃波を受けると、体がしぼんでしまうのが弱点だ。



シールド大好き ライクライク

こいつは見かけより手強い。恐しくタフだ。それに、なんとマジカルシールドを食べてしまうのだ。迷宮でシールドを失えば、あとは苦戦のみ。



耳オバケ ポルス ボイス

耳の大きな化物で、かなりの強敵だ。ホワイトソードでも5回以上突かないと倒せない。しかし、こいつは大きな音に弱いのだ。

ち か めい きゅう てき 地下迷宮の敵キャラクター



さまよう妖気
バブル

倒すことのできない、おそろしいヒトダマ。とりつかれると、手がしびれて、しばらく剣が抜けなくなる。こんなとき、他の敵に攻められたら、アウトだ！



恐怖の大ガニ ゴーマ

レベル6のトライフォースを守る超大型のカニ。どんな攻撃もはね返し、ビームを放つ強敵。でもこいつにも弱点がある。そのヒントは迷宮のなかでつかめ。



巧妙なワナ
トラップと石像

トラップは、扉近くにあって、リンクをはさもうと近づいてくる。石像はビームを放ってくる。どちらも油断できない敵だ。



魔王ガノン
悪の帝王

ついにその恐るべき姿を現わした大魔王。姿を透明にしてリンクを襲い、その一撃はハートを4つも奪ってしまう。しかし、こいつにも弱点があるはずだが？

これが必勝攻略パターンだ

リンクの行く手には、複雑な迷宮と
恐い敵が待ちかまえている。攻略す
るには作戦が必要だ！

アイテムをそろえた者が勝つ！

このゲームでガノンに勝つには、リンクを成長
させることが大切だ。

具体的にいうと、まずアイテムを集めまくるこ
と。ハートのうつつを取って、簡単にやられない
ようにする。ブーメランやマジカルソードなどを
取れば、強い敵と戦っても楽に勝てるし、爆弾や
ろうそく、キーなどは地下迷宮で、イカダは島に
渡るときに必要になる。でも、集めたアイテムの
特ちょうをよく知らないためなんだ。

ブーメランのきかない敵をブーメランで攻撃し
てもムダだし、青いろうそくは1面につき1度し
かファイヤーを出せない。これらのことを知って
いるのとい

ないのとて
は、攻略法
に大きな違
いがでてく
るぞ。

また、数
にかぎりの
あるアイテ
ムは、残り
の数に注意
して使おう。





しまうぞ。この本のおわりにあるカードを切りはなしてならべれば、かんたんにマップを作ることがができる。地下迷宮の中には秘密がいつ

アイテムさえうまく使えば、もうレベル9もこわくないぞ！

マップを作つて秘密を解こう！

「ゼルダの伝説」の画面は、地上だけで128面もあるんだ。これはもう大変な数だ。これだけでも、このゲームのすごさがわかる。自分でもマップを作りながら進まないと、すぐに迷子になってしまうぞ。この

ばいだ。とにかく、部屋は全部まわろう。もし閉じこめられてしまっても、脱出の方法は必ずある。あきらめずに、いろいろな方法をためよう。地下迷宮には、ものすごく強い敵がいる。倒すのに、なかなか苦労するだろう。しかし、強敵の倒し方や弱点などは、どこかで誰かが必ず教えてくれるぞ。そのために、地下迷宮の部屋はすべてまわってヒントを探したそう。強敵を倒さないと、トライフォースはとれないのだ。

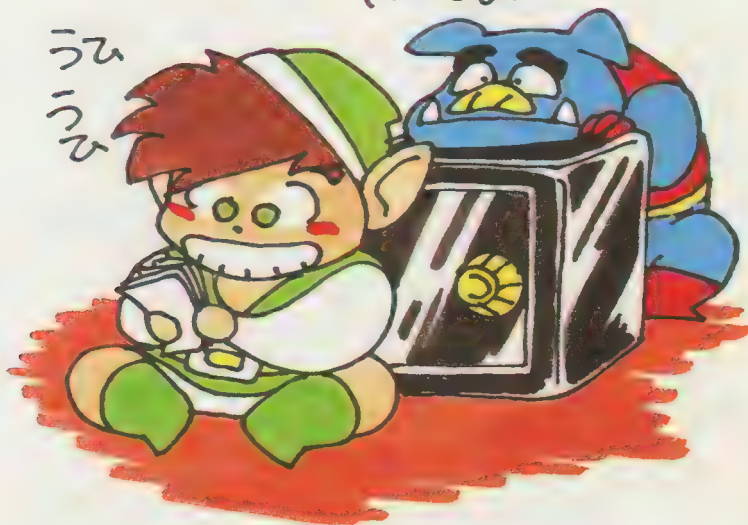


武器も情報もルピーしだいだ！

アイテムが大切だつてことは、前に書いたよね。アイテムを商人から買うためには、ルピーが必要なのだ。マジックシールドや、青いロウソクなどは、商人から買うしかほかに手にいれる方法はないぞ。敵を倒すとルピーが出ることもあるので、それを取ってたくさんためよう。リーバーやテクタイトなどが、ルピーをたくさん持っているのだから、ルピーを集めたいときは、これらの敵をのがさず攻撃しよう。ルピーは最高255個持てるぞ。

トライフォースの小片は、すべて集めなければならない。8つそろっていないと、大魔王ガノンのいるデスマウンテンの中には入れないのだ。トライフォースを集めるコツは、地下迷宮に入ったら、すぐにコンパスとマップを探したすことだ。これらのアイテムはとても大切なものだぞ。

いーすな。



この必勝攻略カードと

本の使い方・遊び方

ファミコン攻略本、初のカード方式！
各カードごとにデータをデジタルに紹介。
ゲームの画面ごとのチェックも簡単にできる。
使い方は、キミの工夫次第。いまや
ゲーム攻略もデジタルの時代だ！

この本は新方式のカードブックだ。「ゼルダの伝説」の地上画面、地下画面などが、1画面ごとにカードになっている。カードは1ページ6枚つづりになっていて、1ページごとに使うか、切り離してカードとして使うかはキミの自由だ。
カードの種類には、次の4種類がある。

カードの裏にも情報満載

このマークがあれば、画面の特ちょうが一目でわかるのだ！



爆弾を使うと有効な面を表わしている。秘密の入口がこれでわかるぞ！



ロウソクが必要な暗闇の部屋や、ロウソクで秘密が解ける面を示す。



ワープホールを表わしている。この面から遠く離れた面に行けるのだ。

難易度マーク



弱い敵しかいないぞ。ここでやられるようでは、先はまだだ。



やや強い敵がいる。油断さえないければ、簡単にクリアできるぞ。



かなり手強い敵がいる。ここを切り抜けられれば、そうとうの腕だ。

② ヒント集

敵キャラクターとの戦い方、アイテムの秘密などが、ヒントとして載っている。

③ 迷宮突破最短ルート

レベル1〜6の、トライフォースまでの最短ルートを書いたマップ。アイテムも全収録！

① 地上・地下画面

地上・地下が1画面ごとにカードになっている。

④ 地下迷宮マップ書き込みカード

レベル7〜9のマップを、キミが書き込めるようにしてあるのだ。ヒントもついてるぞ。

この本のカードは、次のようにいろいろな楽しみ方もあるのだ。

- カードによって、地上・地下1面ごとの攻略法がマスターできる。
- 折り込み地図で、位置確認が簡単／めいさう
- 迷宮突破最短コースで、スムーズに迷宮攻略。
- 1ページ6枚のカードは、となりあつた画面なので、切り離さなくても1枚のカードとして使える。

● カードでパズルができる。

● おまけとして本表紙がぬり絵になっているぞ。

君もこのカードブックで「ゼルダの伝説」を攻略しよう。



☆この本についてのお問い合わせは、必ず往復ハガキで下記へお願いします。

〒104 東京都中央区銀座1-3-9

実業之日本社

ファミコン必勝攻略カード①係

キミの見つけた攻略法やアイデアも待ってるよ。

ヤング・セレクション ファミコン必勝攻略カード

ゼルダの伝説

制作 ヤング・セレクション編集部

企画／編集

STUDIO HARD

大出秀明／松本修一／吉川剛史

スーパーゲームプレイヤー

永田浩章／渡部功一

表紙・本文イラスト

MARUDA®／日高誠之

表紙カバー・本文デザイン

金城秀明

発行人——増田義和

発行所——実業之日本社

〒104 東京都中央区銀座1-3-9

電話 編集／03-535-2301

営業／03-535-4441

振替・東京1-326

印刷／製本——大日本印刷株式会社

Printed in Japan © Nintendo 1986

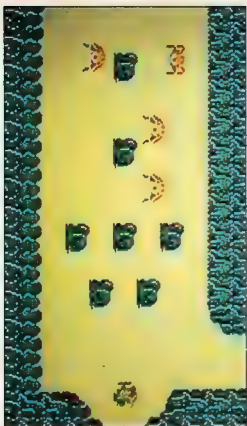
ΑΠΟΚΡΥΦΤΟΙ



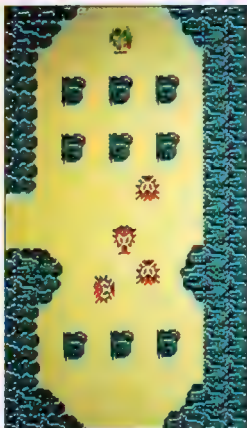
LEGEND OF ZELDA



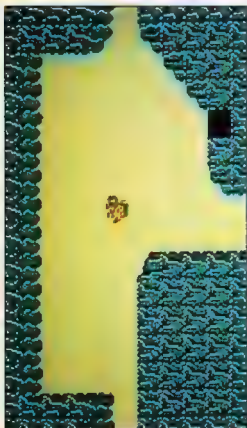
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



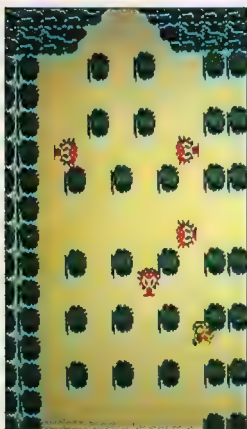
LEGEND OF ZELDA



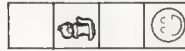
LEGEND OF ZELDA



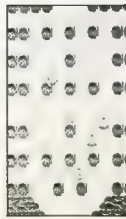
LEGEND OF ZELDA



E1-B

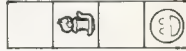


× 4

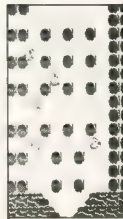


赤いオウタロツクが4匹だけ。口から吹きだす岩に注意して攻撃だ！ ここにある木にも秘密がある。口ウソクを使おう。

E1-A



× 4

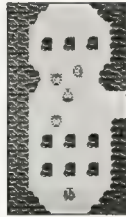


赤いオウタロツクが4匹登場！ はつきりいつて弱い。腕だめしのつもりでやっつけよう。そして、口ウソクで木の秘密をあばけ！

W1-B

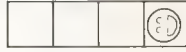


× 4



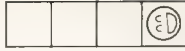
洞くつが隠されている。爆弾を使って、洞くつの入口を開けよう。中に待ちうけているのは1匹のモリアリン。こいつは何者なのか？

W1-A

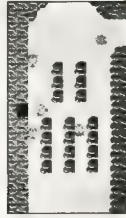


さあ、ここからリンクの戦いの旅は始まる。でも素手では大魔王ガノンの手下に勝つことはできない。洞くつに入って、ソードをもらえ！

W2-B

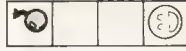


× 4



岩がおおく、オウタロツクをやっつけるのに、は、ちよつと手まどる。洞くつの中は商人。リンクはルビーをたくさん持っているかな。

W2-A

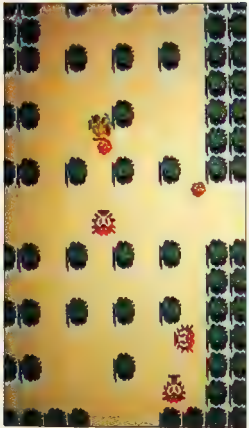
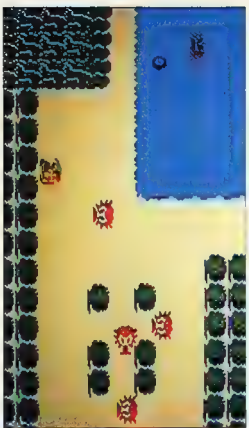


× 4

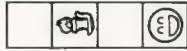


デクタイトは、ピョンピョン飛びはねるので、タイミングを合わせて攻撃だ。ここは爆弾で、洞くつの入口が開くぞ。さがしてみよう。

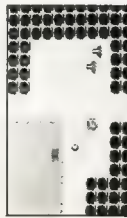
W2-D	W1-D	E1-D
W2-C	W1-C	E1-C



E1-D



×4
×1

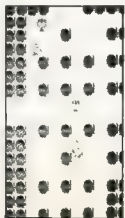


赤いリーパーの連続攻撃。湖からは、ソーラがビームを放つ。でも、逃げるわけにはいかない。木で隠された地下室を見つけよう。

E1-C

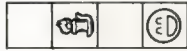


×4



まだしも赤いオクタロツク4匹。しつこいヤツらだ。それこそは、地上でいちばん多いのは、こいつらなのだ。

W1-D



×1

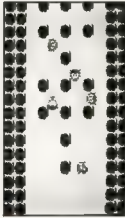


水辺には必ずソーラがいる。しつこい攻撃をしてくるから注意が必要。ここには、隠された洞くつがある。ロウソクで木を燃やせ！

W1-C

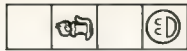


×4



ここには、隠された洞くつはない。オクタロツクが4匹いるだけだ。さっさとやつつけてへ進め。こんなところで時間をかけるな。

W2-D

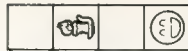


×1

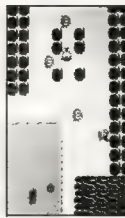


敵は、湖にいる半角人ソーラだけ。ロウソクを使って、地下に降りてみよう。誰かいるぞ。ここでは、マジカルシールドがお買い得。

W2-C



×4
×1

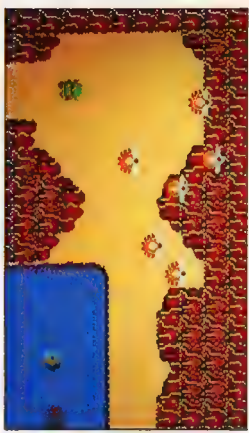


オクタロツクだけではなく、湖からソーラが攻撃をしてくる。北と西へ進むには、水辺を通らなければならない。ソーラの攻撃に注意。

W2-F	W1-F	E1-F
W2-E	W1-E	E1-E

左のインジケーターとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

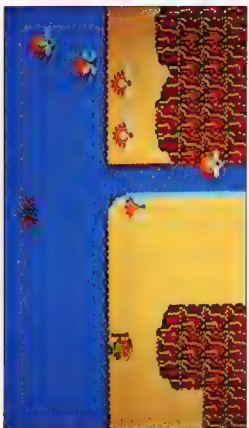
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



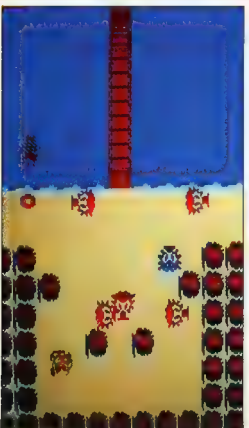
LEGEND OF ZELDA



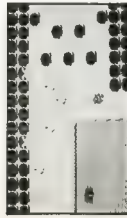
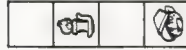
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



E1-F



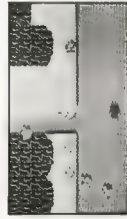
ピーハットとソーラだ。リンクの行動範囲が狭いので逃げるのが大変。木を燃やすと地下室が現れる。だれが住んでいるのだろうか？

E1-E



ここから西に向かえば、レベル1の入口だ。立ちふさがる敵は、赤いオクタロック5匹と半人ソーラ。けちらして、先を急ごう！

W1-F



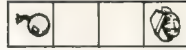
ハシゴを持っていれば、中央の川を渡ることができる。右の崖には、洞くつが隠されているようだ。役に立つものが手に入るかも。

W1-E



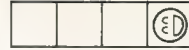
ここはレベル1への入口。オクタロックが1匹いるだけだから、むずかしいことは何もない。さあ、地下迷宮へ突入だ！！

W2-F




隠された秘密の洞くつでは、普通の洞くつより、安く物を手に入れられることが多い。果たしてここは？

W2-E



とくに問題ない。ソーラがいるだけだ。走りぬければ、ソーラの攻撃も心配はいはずだ。ここでダメージを受けるようじゃ、笑われるぞ！



W2-H	W2-G
W1-H	W1-G
E1-H	E1-G



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



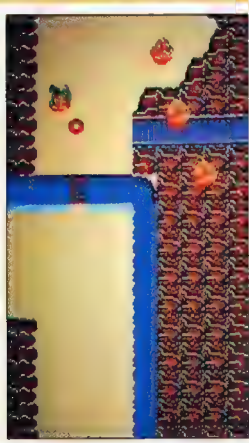
LEGEND OF
ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



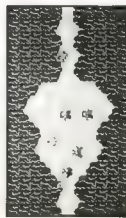
LEGEND OF ZELDA



E1-H



x 3

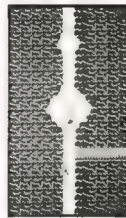


敵はいないと思ったらデスマウンテンから岩
がころがり落ちる。はずんでくるので要注意。
リングの持つ武器はまったく適用しないぞ。

W1-H



x 1



赤いライネルが1匹だけ。右へ突破するもよ
し、左へすり抜けるもよし。ただし、道がせま
いから、フットワークは使えない。

W2-H



x 2



x 4



ここは、そういうな難関だ。地上では、最も
むずかしい面といってもいい。しかし、ここを
突破しないことには、伝説の謎はとけないぞ！

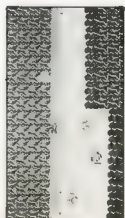
E1-G



x 3



x 1



落石は、どんな武器でも破壊することができ
ない。また、小さなシールドではソーラの攻撃
を防げない。ここは一気にかけぬけるしかない。

W1-G



x 3



x 1



この面は、川で二つに分けられている。西カ
ラ来たギミは、右段を登ってみよう。なにカガ
あるよ。落石は、3個ずつあるので注意。

W2-G



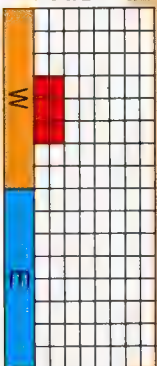
x 3



ここでは落石がおそろ。どんな武器を使っ
ても、岩は破壊することができない。うまくすり
抜けるしか手がないぞ！

8 7 6 5 4 3 2 1 1 2 3 4 5 6 7 8

I G L U W D O B A



I G L U W D O B A

W5-B

W4-B

W3-B

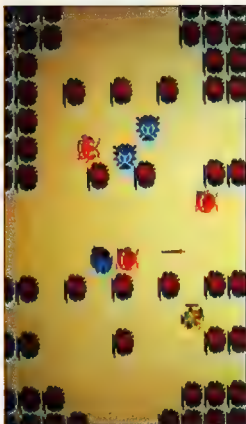
W5-A

W4-A

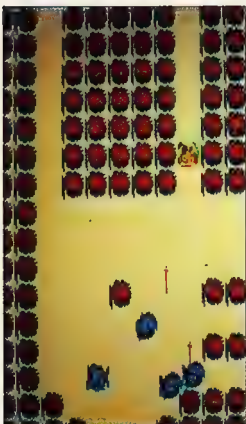
W3-A

左のインジケーターとナンバー
は、地上での6枚のカードの位置
だ。位置確認に使おう！

LEGEND OF ZELDA



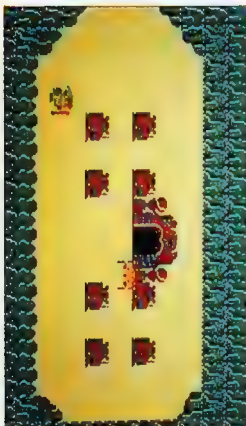
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



W3-B



花 × 4

花 × 1



オクタロックをやっつけることに、夢中にな
ってはいけない。川からソーラがリングをねら
っている。橋を渡るときもソーラには注意。

W3-A



花 × 3

花 × 3

花 × 1



洞くつでは、おばあさんが貴重なメッセージ
をくれる。更から来た場合、残念ながら川は渡
れない。敵の数も多いから早くひき返そう。

W4-B



花 × 5



洞くつには、おばあさんがいる。あるアイデ
ムを持っている人には、話しかけてくれるぞ。
持っていない人は探しにいこう。

W4-A



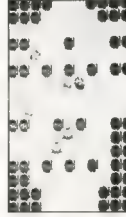
花 × 8

花 × 1



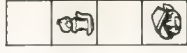
中央がレベル3の入口。右像が8体並んでい
るが、この右像はアモスだ。リングが触れると
色が変わって動き出すぞ。

W5-B



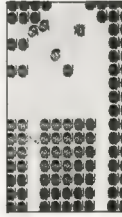
花 × 2

花 × 4

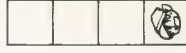


ちよつと敵の数が多い。ここには地下室が隠
されていて、枯れ木を燃やすと入口が見つかる。
でも、やめておいたほうがいいのでは……。

W5-A



花 × 4



枯れ木の森で攻撃してくれるのはモリアリンだ。
モリアリンに背を向けるとヤリがおそってくる
ぞ。ヤリはシールドを使ってよけられる。

A 10x10 grid with a red rectangle in the center, representing the number 10000000000.

W3-D



× 1



ここはレベル4の入口。中には強敵が待ちかまえているので、装備を点検だ。OKだったら、ピーハットなんかすり抜けて、迷宮にとびこめ。

W4-D



× 4



× 1



この面には、弱い敵しかいない。敵を片づけたら、短くつに入ってみよう。ここには、商人がいて、冒険に役立つものを売ってくれる。

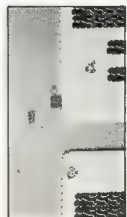
W3-C



× 1



× 1



いかだを持っていれば、はしけから橋へ渡れる。持っていない人は迷宮のレベル3へさがしに行こう。川の橋は、南へ行けばあるぞ。

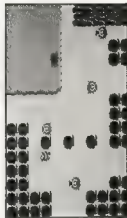
W4-C



× 4



× 1



オクタロックとソーラしかいないので簡単。早く先へ進め。北へ行くときは、湖が続いているのでソーラに注意して進もう。ゆだんするな。

W5-D



× 1



この案には、妖精が住んでいる。愚いつきり生命力を回復させて、次の戦いにそなえるんだ。敵は登場しないし、絶好の休憩所だぞ！

W5-C



× 5



特に難かしいことはない。モリアリンがいるので、ヤリに注意しながら前進だ。ここまでくれば、妖精の家も目前。安心して戦えるぞ！



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



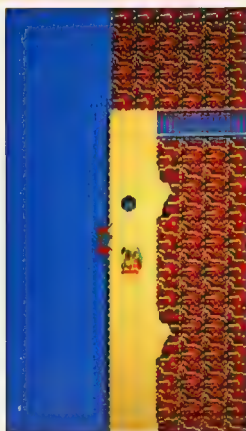
LEGEND OF ZELDA



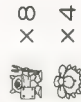
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



W3-F



× 8
× 4



ビーハットは、止まっているときしか倒すことができない。うつとしいやつだ。できれば無視して、洞くつまで行きたいものだ。

W3-E



× 1

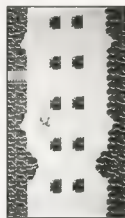


ここもソーラしかいない。走りぬければOKだ。ただし、リンクの通れる道幅がせまいから、そのへんを注意することだ。

W4-F

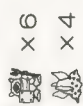


× 10



茶色のアモスが10体並んでいるだけ。どれかを動かすと、値うち物が見つかると。ただし、アモスは正面からさわらないように注意。

W4-E



× 6
× 4



アモスがならんでいる。どれか1つ動かせば、地下へ続く道が発見できるはずだ。いったい何が隠されているのだろうか？

W5-F



× 4



ある岩を動かすと、ワーブホールが出現。ホールのどれかは、妖精の泉の近くに繋がっている。ハートが欲しいギミは、飛びこめ！

W5-E



× 10



アモスには触れないほうがいい。ここには、洞くつに隠れたおばあさんがいる。年寄りの忠告はきくんだぞ。

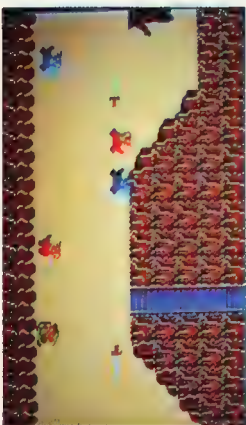
W5-H	W5-G
W4-H	W4-G
W3-H	W3-G

左のインジケータとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！

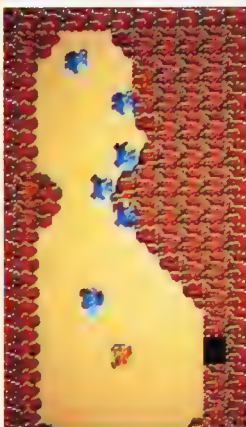
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



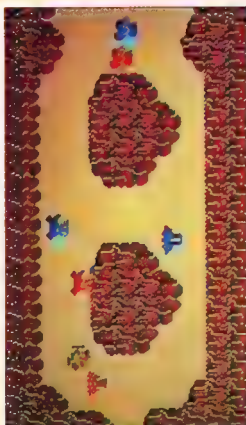
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



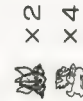
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



W3-H



x 2
x 4



ここも敵の守りが固い。ライネルが剣を抜けば、
リーバーが地中から襲ってくる。大きな岩が2
つ——メガネのように並んでいる。

W4-H



x 6



青いライネルが6匹。これまでの戦いでリン
クもかなり弱っているはずだ。着くつのおば
あさんから、なにかを手に入れたいところ。

W5-H

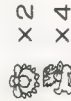


x 3



落石がリンクを襲う。岩は、テストマウンテン
から落ちてくると言うが……。ガノンの本拠地
が近いのだろうか。

W3-G



x 2
x 4

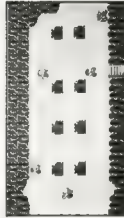


ピーハットが2匹にライネルが4匹。ピーハ
ットは、止まっているときしか倒せないし、青
いライネルは、かなり強い。気をつける！

W4-G

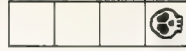


x 8
x 4

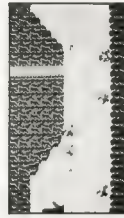


赤いライネルが4匹。普通のシールドでは、
ライネルの投げてくる剣を防げないぞ。どうや
ら、この窟にも秘密がありそうだが。

W5-G

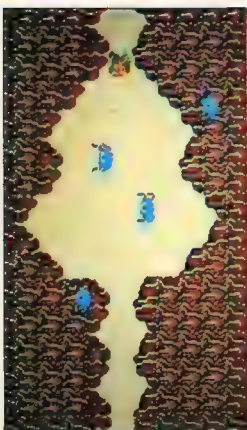
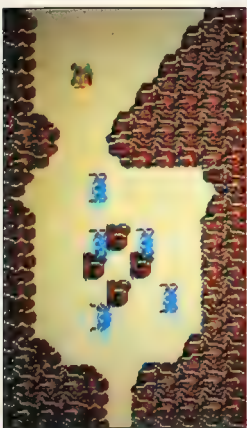


x 4



着くつにモリブリンがいる。入ってみる価値
はありそうだ。ライネルは手強いやつだ。無理
して戦うことはないぞ。

E2-B	E3-B	E4-B
E2-A	E3-A	E4-A



E4-B

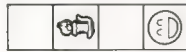


爆弾 × 2
地雷 × 4

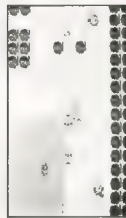


オクタロック、モリアリンとの森の中での戦いだ。木を燃やすと地下室が出現。地下室にもモリアリンがいるぞ。

E3-B



爆弾 × 4
地雷 × 1

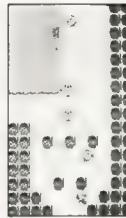


敵はオクタロックとソーラのコンビだ。木を火で燃やすと地下室が現われる。どんなことが起こるのか楽しみだ。

E2-B



爆弾 × 4
地雷 × 1



湖からはソーラがリングめがけて攻撃してくる。オクタロックは4匹だけだ。ソーラのピームをかわして、オクタロックをやっつけよう。

E4-A



爆弾 × 5
地雷 × 1



敵はリーパーとソーラ。突然現われて襲ってくるから注意しよう。岩を爆破すると洞くつが出現。中のおじいさんがリングを助けてくれる。

E3-A



爆弾 × 4



岩の上で倒した敵ガルビーなどになったら、ブーメランで取ろう。ソードを伸べて取ればいいが、ブーメランがないと損してしまうぞ。

E2-A



爆弾 × 5



パワープレシットがあれば、岩を動かすことができる。岩を動かすと、ワーブホールが出現。君はどこへワーブする？

E2-D	E3-D	E4-D
E2-C	E3-C	E4-C

LEGEND OF ZELDA

[illegible]

LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

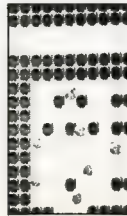


A blank, aged, cream-colored page with a grid of small, dark, circular holes, resembling a perforated sheet or a page from a binder. The page shows signs of wear, including discoloration and faint smudges.

E4-D



× 6

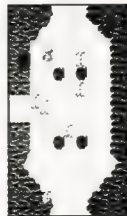


モリアリンの攻撃は、シールドで防げるぞ。
地下には、おばあさんがいる。あるアイテムは
持っているかな？ ないと話ができないよ。

E3-D



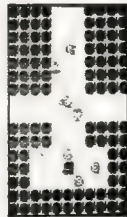
× 6



青いデクタイトが6匹。こいつは、動きが大
きいから気をつける。洞くつには、商人がいる。
ルビーに糸糸があれば、武器を手に入れよう。

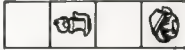


× 6



オクタロックの赤が5匹、青が1匹。青は、
赤より少し手強い。パワーブレスレットは持っ
ているか？ 岩のどれかを動かそう。

E4-C



× 4



モリアリンがたくさんいる森には地下室が隠
されていて、その中には、たいいていモリアリン
がいる。この地下室にもひそんでいるぞ。

E3-C



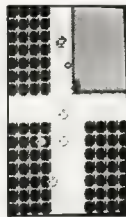
× 4
× 1



まだオクタロックとソーラのコンビネーショ
ン攻撃だ。実はモリアリンがウヨウヨしている
森になっている。



× 4
× 1

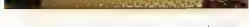
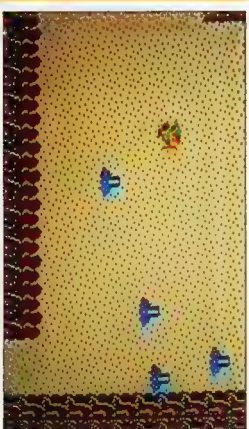
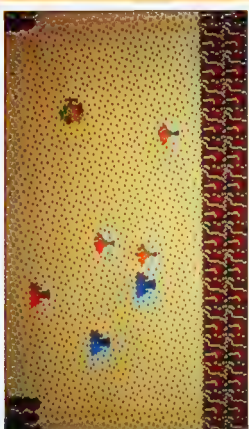
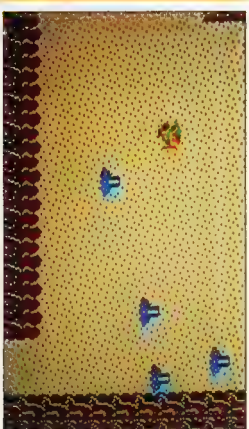
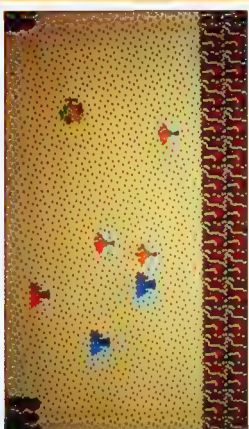


森と洞のため、リングの掛けるところは少な
い。ファンブレスびまわるピーハットやソーラの
攻撃をさげながら進もう。

▷ ୧୦୦୩୩୭୧

E2-F	E3-F	E4-F
E2-E	E3-E	E4-E

左のインジケータとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！



E4-F



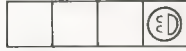
× 3

× 3



ピーハットとリーバーだ。リーバーはだんだんと姿を現わすので1匹ずつ倒すほうが、数が少ないときは、早くやつつけられる。

E3-F



× 6



砂の中からボコボコとリーバーが6匹も出現してリングを襲う。足もとから出てきて倒れたら意外と苦戦してしまうぞ。

E2-F



× 4

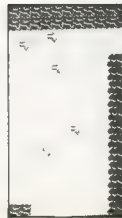


ここから東は広い砂漠が続く。砂の中からリーバーが現れ、でも数が少ないからだいじなことはないのだ。

E4-E



× 4



リーバーが4匹だけ。逃げるのは簡単だが、倒すのはちよつとやつかいだ。この広い砂漠のどこから現われるかわからないからね。

E3-E



× 3

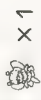
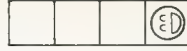


× 3

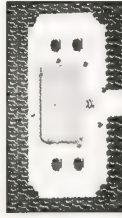


砂漠からモコモコとリーバーの登場。空からはピーハットが攻撃してくる。北と東には、さらに砂漠が続いているぞ。

E2-E



× 1



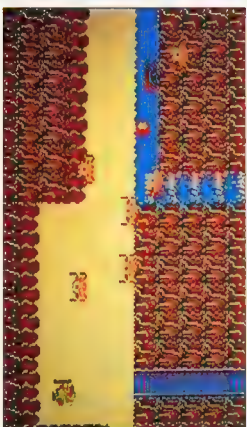
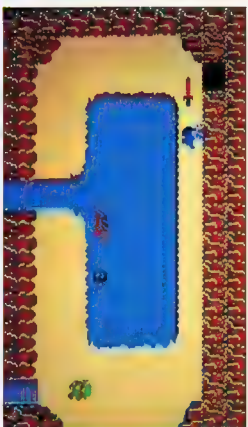
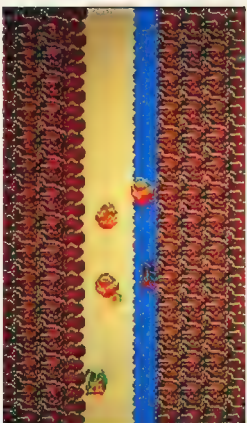
ここは妖精の泉だ。この妖精は、ダメージを受けたリングのハートをすべて赤に回復してくれる。ピンチのときは、ここかけこめ！

▷ ԳՆՈՐՈՒՄԻ

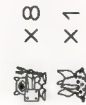
左のインジケータとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置推測に使おう！

E4-H

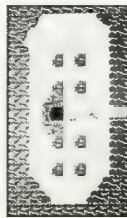
E4-G



E4-H



x 8
x 1



ここはレベル5の入口だ。アモスを眠りからさませないようにして入ろう。階段は下りたら西へ向かう。東へはぬけられない。

E4-G



ここは不思議なところ。階段を登っても同じところに出てしまう。でも癒わされるな。かまわず上っていけばレベル5の入口がある。

E3-H



x 1
x 1

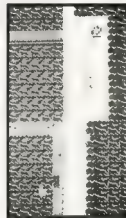


泉にはソーラが1匹ひそんでいる。洞くつにはおじいさんがいるが、ハートのうつわが5つ以上ないとソードをさすけてはくれないのだ。

E3-G

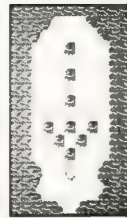


x 6
x 1



水のなかに入ってみよう。必要な数のルビーさえ集えば、重要な情報を手に入れることができるぞ。

E2-H



行き止まりだ。敵はいないし、洞くつも隠されてはいない。ただ岩があるだけの辺境の地だ。この矢印の形に並べられた岩の意味は？

E2-G



x 3
x 1

崖から落石、川からソーラのピーン攻撃のはさみうち。どちらか一方だけに気をとられなければ大丈夫だ。

W8-B	W7-B	W6-B
W8-A	W7-A	W6-A

LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

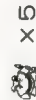
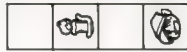
LEGEND OF ZELDA



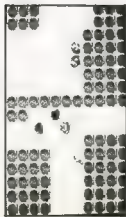
LEGEND OF ZELDA



W6-B



x 5



ロウソクで枯れ木を燃やせ。地下室の入口が現われるぞ。中にはモリブリンが！ここは地上にいたモリブリンの住み家なのだろうか？

W7-B



x 5



ここが「迷いの森」だ！策へは迷わず行けるのだが、他へ進むと迷い子になってしまう。洞くつに住むお婆さんに道を聞いたかな？

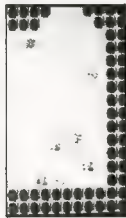
W8-B



x 2



x 4



地上最強の敵ライネルが4匹もリンクを繋う。ピーハットもいるぞ。ここには何も無い。深淵は禁もつだ。先へ進もう。

W6-A



x 4



ここもモリブリンがいるだけだ。細い道でモリブリンに出会ったら、前進してシールドでやりをよけながら攻撃しよう。

W7-A



x 5



一見すると、モリブリンがたくさんいるだけ。しかしここには、隠し洞くつがある。爆弾で入口を開けよう。中にはなんとモリブリンが！

W8-A



x 4



ここにも洞くつが隠されている。爆弾を使ってさがそう。中に入ったら、中の住人からメッセージを聞こう。

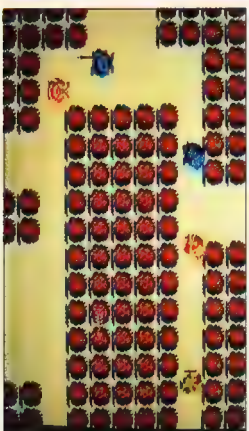
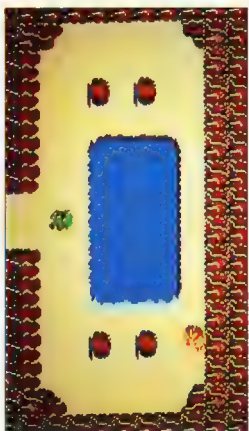
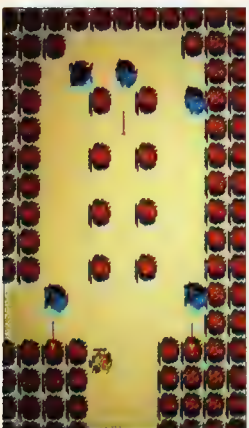
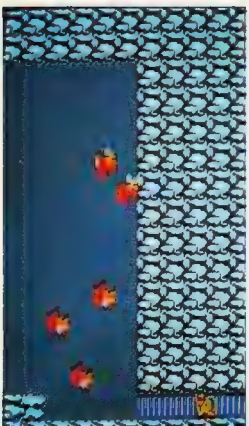
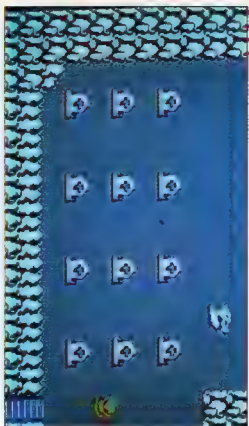
▷ወርሀዊጥጥ

W8-D

W7-D
W7-C

W6-D
W6-C

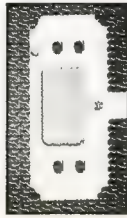
左のインジケーターとナンバーは、地上での6枚のカードの位置だ。位置確認に使おう！



W6-D



× 1



この家には妖精はいない。モリアリンが1匹いるだけだ。なにか秘密がありそうぞ。ここに来るまでに、必ずある物を手に入れよう！

W6-C



× 4

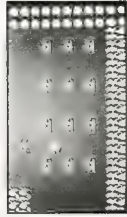


ここも変わったことはない。まだまだモリアリンのしつこい攻撃が続きそうぞ。赤のモリアリンは比較的倒しやすい。早目に片づける！

W7-D

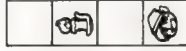


× 1

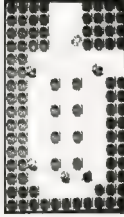


墓場だ。墓場にいるギーニは、墓石に病れるとウヨウヨふる。ふえたヤツらは、倒すことができないぞ。親玉をねえ！

W7-C



× 5

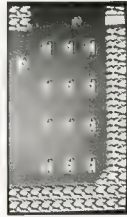


さあ、ロウソクを用意。どこかを燃やせば、ルビーが手に入る。地上には、あいからわずモリアリンがいるが。無理に倒す必要はない。

W8-D

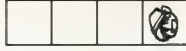


× 1

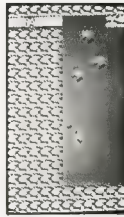


ここは墓場だ。ギーニは、親玉さえ倒せば全滅する楽勝の敵だ。うまく倒して、宝物をたくさん手に入れてしまおう！ もうけ所ぞ。

W8-C

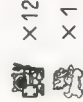


× 5



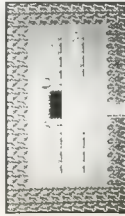
はつきりいつて鑑賞 / 強敵ライネルがウヨウヨいるし、通り抜ける道も少ない。まともに戦うより、攻撃の台間をぬって通り抜ける。

W6-F



×12

×1

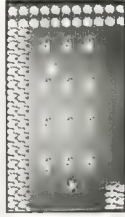


ライネルの赤が1匹だけ。レベル6の入口は、目の前だ。迷宮の中の敵もかなり手強くなっている。装備がOKだったから、入ろう！

W7-F

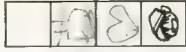


×1

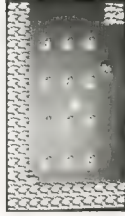


この墓場には、大きな秘密がある。墓石のどれかに、強力な武器が隠されているのだ。手に入れると、リンクの戦いは有利になるぞ。

W8-F

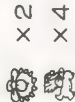


×1



墓場にギニーニが1匹だけうつろっている。墓石に触れると、最大10匹までの分身が現われる。東に向かつても墓場が続いている。

W6-E



×2

×4



墓場を抜けて、ぽつとするとする間もなくピーハツとライネルの攻撃だ。こいつは、かなり手強い。うまくすり抜けて、右段を登ってみよう。

W7-E



×1



宝物が欲しいときは墓石にさわってみよう。ギニーニがたくさん現われるが、それは無視して、最初のヤツを倒す。そうすれば……。

W8-E



×1



墓場にはギニーニがうつろっている。宝物が欲しいれば、墓石をさわって歩こう。必要なければ、無視して通ってもいい。

W8-G	W8-H
W7-G	W7-H
W6-G	W6-H

LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



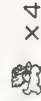
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



W6-H



x 4

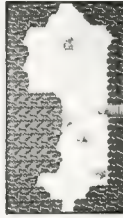


ライネルは、テスマウンテンの守り神といわれている強敵だ。できれば、あまりダメージをうけないうちに突破したい。

W7-H



x 4



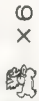
赤いライネルが4匹。敵は、決まった目的をもって動いていない。動わなくても通れるかも。この崖にもなにか秘密があるようだ。

W8-H

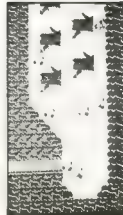


ここには、敵の姿はない。安心できる数少ない場所のひとつだ。でも、こより東は強敵がひしめいている。気を許すな！

W6-G



x 6



青いライネルは、地上最強の敵だ。それが、6匹もいる。装備は大丈夫か？ 瀕くつには、商人がいる。いいものが手に入るかもれない。

W7-G



x 2



x 4



この辺りからライネルなどの強敵が増えてくる。ガノンも守りを固めてきたようだ。足りない装備があれば、今のうちにそろえよう。

W8-G

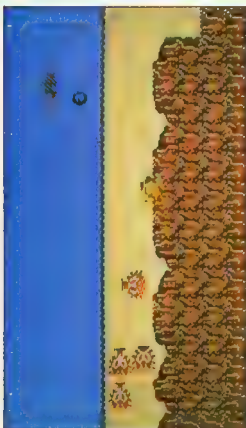
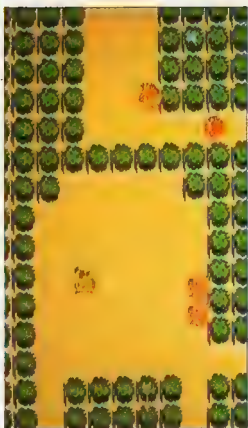


x 4

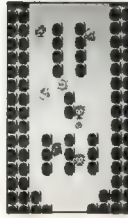


青のライネルが4匹。ライネルの一撃は、リングのハートを2つも奪ってしまう。ブルーリングやマジカルシールドがあればいいのだが。

左のインジケーターとナンバー
は、地上での6枚のカードの位置
だ。位置確認に使おう！

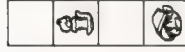


E7-B



 × 2
 × 4

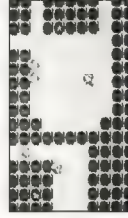
オクタロックとモリアリンが森の中を動きまわっている。ここには特に何もないので、急いでいる人は相手にせずに通りぬけよう。



 × 4

たつた1本の、行きどまりの木があるために、この道を通りぬけて行くことはできない。東へ進むには別の道をまわろう。

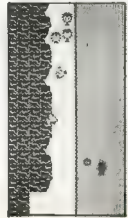
E5-B




 × 4

森の中の細い道で、モリアリンがうろついているだけだ。モリアリンは細い道にいるとき攻撃した方が簡単に困せるぞ。

E7-A



 × 4
 × 1

ソーラのピームは、小さなシールドでは防げない。この面は、海と崖にはさまれて、道がせまくなっている。避けるのはむずかしいぞ。

E6-A



 × 4
 × 1

リンクは、海岸線を進む。青のオクタロックは、赤いのより少し強い程度だ。どうやら、この崖にも弱くつが属されているようだが。

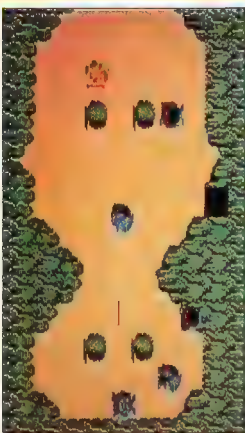
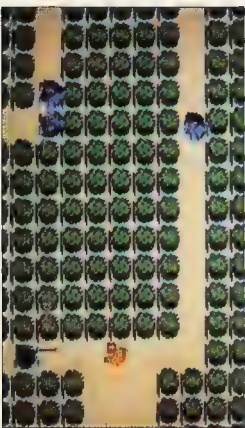
E5-A



 × 5
 × 1

海中からソーラ、地中からリバーが攻撃してくるぞ。崖を爆破すると、なにかが起きるんだ。何が起きるかたしかめてみよう。

E5-D	E6-D	E7-D
E5-C	E6-C	E7-C



E7-D



× 2
× 4



敵は、青いモリアリンが4匹。注意すれば、恐ろしい敵ではない。アモスが2体並んでいるが、どちらかの下にカが隠されている。

E7-C

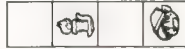


× 5



行き止まりだ。洞くつの中に入ると、商人がリンツに箱、カギ、ロウソクのいずれかを売ってくれる。もちろんルビディーがなければダメ。

E6-D



× 4



モリアリンが4匹。青いやつは、赤より手強い。油断するな！木の下の地下には、商人がいる。ここは安く武器が買えそう。

E6-C



× 4



ここは十字路が2つ。4匹のモリアリンは、いろいろな方向からやってくる。のろろしていると囲まれてしまうぞ。

E5-D



× 5

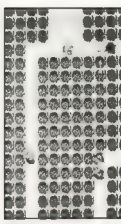


オクタロップの攻撃だ。青いやつは、赤より少し強い。どちらにしろ、強敵というほどではない。けちらして、北に進んでみよう。

E5-C

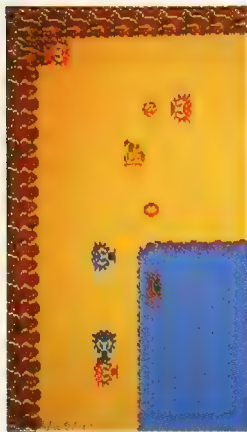
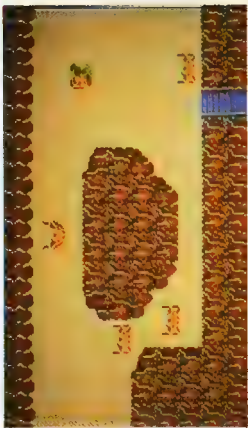


× 4

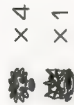


モリアリンの矢は、森の木の間にぬけて飛んでくる。壁のむこうにいるモリアリンの動きにも注意が必要だ。

E5-F	E5-E
E6-F	E6-E
E7-F	E7-E

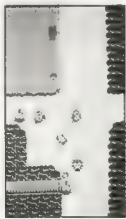


E7-F



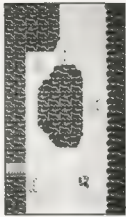
東の海をこえていくと島があるのだが、はし
けがないのでここからは行けない。海岸線ぞい
に行つてはしけをさがそう。

E6-F



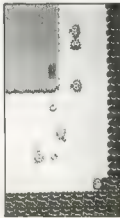
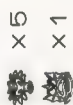
岩を爆破すれば洞くつの入口が開く。しかし
敵が多いので、こいつらをやつつけてからゆつ
くりさがそう。

E5-F



階段を上がって行くと、アモスが並んでいる。
ここではテクタイトが飛びはねている。岩を爆
破するとリンクの味方が住み洞くつが現われる。

E7-E



東へ行くとはしけがある。しかしソーラとオ
クタロツツは、だまつては通してくれないぞ。
強行突破だ！

E6-E



敵はモリブリンだけではない。ひっそりと立
っている右のアモスを動かそう。アモスは地下
室の入口の上に立っているのだ。

E5-E



階段を上がるとレベル2の入口がある。8体
の石像はアモスだ。さわれぬ神にたたりなし、
アモスはそつとしておけばなんでもない。

E5-H	E5-G
E6-H	E6-G
E7-H	E7-G

E7-H



ここは洞に囲まれた絶壁の上に洞くつがあるだけ。洞くつの行き方は階段を登るだけでいい。中でおじいさんが大切なものを渡してくれる。

E6-H



岩を爆破すれば洞くつの入口が開くが、あるアイテムを持っていないと意味がない。何を、どうすればいいのか、よく考えてみよう。

E5-H



こんなに狭いところに、テクタイトが6匹もいて逃げるのが大変。洞くつの中には商人が住んでいるぞ。買いたい物はあるかな？

E7-G



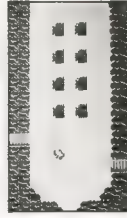
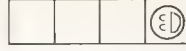
階段は洞くつへと続いている。ここでも岩のどこかを爆破させることによって洞くつが出てくる。今度は何が起こるのか。

E6-G



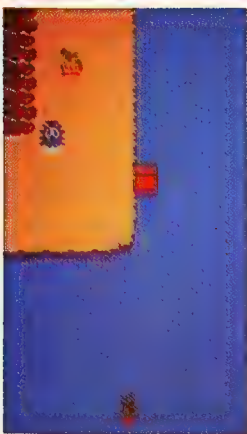
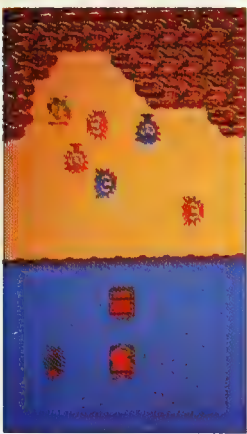
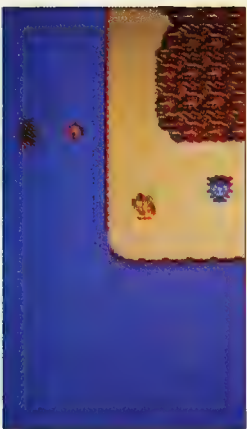
パワーブレスレットを持っていれば、左の岩を動かせる。するとワープホールがはっきりと出現するぞ。

E5-G

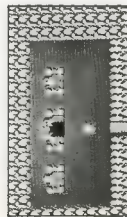


上段右から2番目のアモスの下には地下室の入口がある。おじいさんの言った言葉の謎を解かなければ、リングはガノンを倒せないぞ。

左のインジケータとナンバ
は、地上での6枚のカードの位置
だ。位置確認に使う！



E8-F



x 1

島へ上陸すると、りつばな門のある洞くつだ。門をぐぐつて洞くつへ入るとおじいさんがいる。リンクを元気づけてくれるぞ。

E8-D



x 5

x 1

海岸線の戦い。オクタロップだけに気をとられていると、ソーラのビームに当たってしまう。はしけがあるが、これは行かなくてもいい。

E8-B



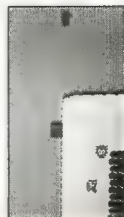
x 5



x 1

北へはすつと海岸線が続いている。海からはいつもソーラがリンクをねらっているぞ。ここには商人の住む洞くつが隠されている。

E8-E



x 1



x 1

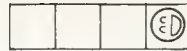
ここにあるはしけから、いかだを使って島へ行ける。はしけのすぐヨコからソーラがでるから要注意なのだ。

E8-C



洞にあるはしけにはハートのうつわが置いてある。はしけを持つていないと行くことは不可能。指をくわえて見ているし力かないのかな。

E8-A

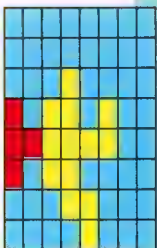


x 1



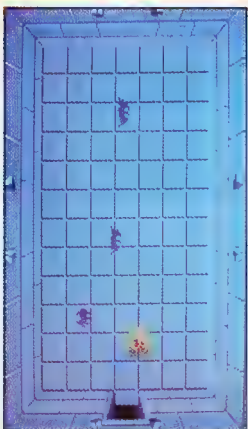
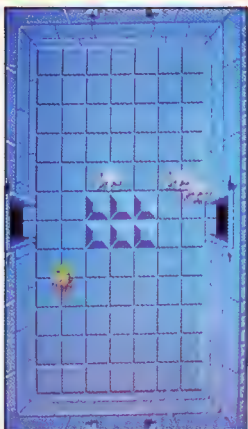
x 1

この面には、弱い敵しかいない。とりわけ、秘密もないようだ。こんなところに長居は無用だ。オクタロップを片づけて先を急げ！



L1-4

713

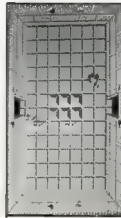




L1-4



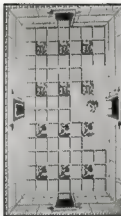
× 3



別にどうってことはない部屋。スタルフォスを置いてルビーをかせぐのもよし、ハートが台なくなっているなら無視して進んでいい。



L1-2



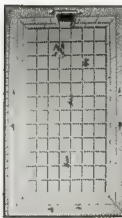
レベル1のスタート地点。ウオーミングアップのつもりで進め。レベル1で、だいたいこの地下迷宮のしくみを知っておこう。



L1-3



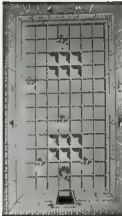
× 3



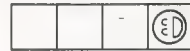
ここにも、キーが出現。ただし、キースを全滅させなくちゃ出てこない。まあ、3匹しかいないから、朝メジ前だ。



L1-1



スタルフォスの中にキーを持ったヤツがいる。あぶなくなってもキーだけは取れるように、まづこいつから倒そう。



E8-H



× 1



ここは、レベル4に似た謎の入口だ。どうやって行くか、また、そこに荷があるのかはナイスヨダヨ。行ってみてのお楽しみ！



E8-G



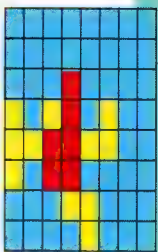
× 1



× 6



箱くつにはおしいさんがいる。ここはいったい何の場所なのだろうか？ おしいさんのメッセージを、よく見よう。



L1-6

L1-9

L1-11

L1-5

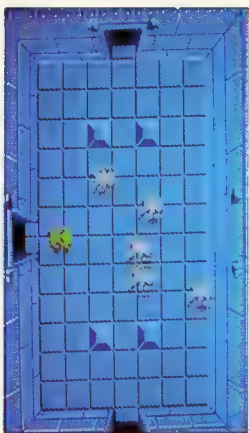
L1-10

L1-12

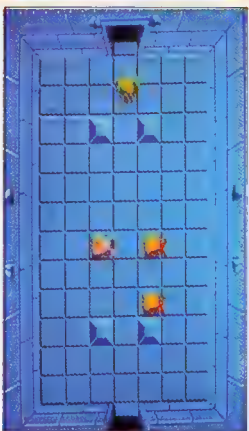
左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。

カードを並べる時に使うと便利だぞ！

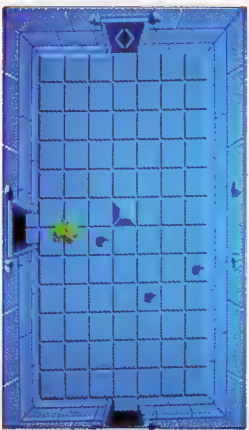
LEGEND OF ZELDA



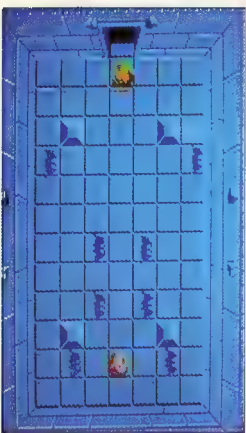
LEGEND OF ZELDA



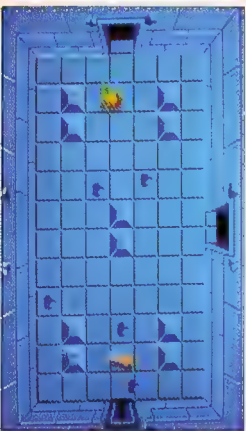
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



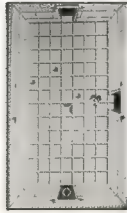
LEGEND OF ZELDA



L1-11



× 3



ゲルが3匹。意味のない部屋に見えるが、実はしかけがある。その秘密は、まん中のキーストーン。敵を倒してから動かしてみると……。

L1-12



× 1

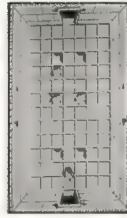


おじいさんは大切な情報をくれるとてもありがたい人。なるべく情報をメモしておこう。まぢがっても、おじいさんを攻撃しちゃいけない。

L1-9



× 3



赤いゴーリアの登場。ゴーリアは、ブーメランを投げるときに動きが止まる。そこを後ろからねえ。全滅で木のブーメランが出現。

L1-10



× 5

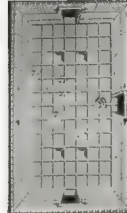


ゲルは、ブーメランがあれば何の問題もない。まだ取つてない場合は、ゲルの背後からソードで刺せばいい。マツアは取つておこう。

L1-6

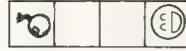


× 5



スタルフオスを全滅させれば、キーが出現。ここは、必ず通らなければならない部屋なので、あせらずに進め。爆弾でこわせる壁がある。

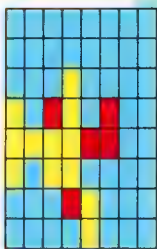
L1-5



× 8



キースの数が多いので、ちよつとやつたい。はじめは、止まつたところをねえ。コンパスは必ず取ること。爆弾でこわせる壁がある。



L1-7

L1-16

L1-18

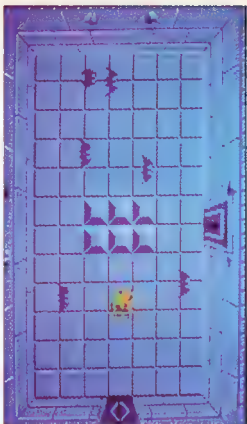
L1-15

L1-17

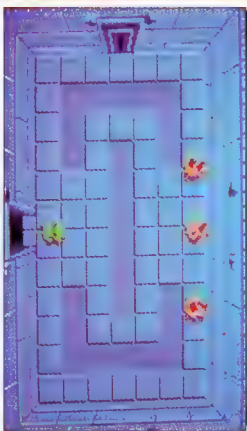
L1-8

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA



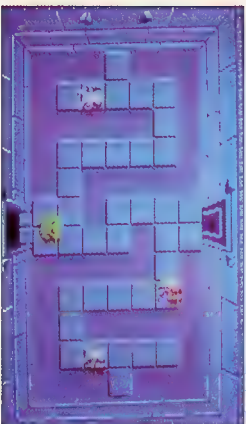
LEGEND OF ZELDA



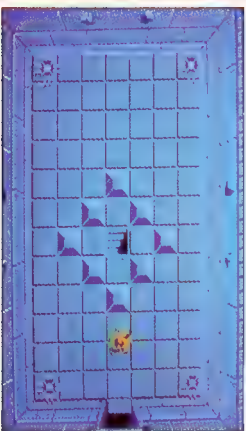
LEGEND OF ZELDA



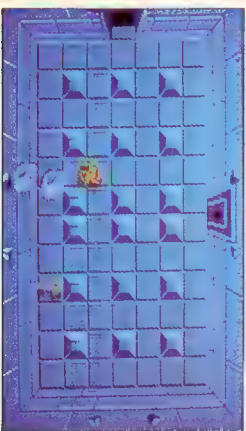
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



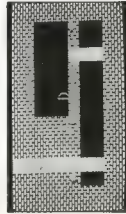
LEGEND OF ZELDA





L1-18

 × 4



キースが4匹いるけど、たいした敵じゃない。
ここでは、弓を必ず手に入れよう。あまり使わ
ないが、大事なところで必要になる。



L1-16

 × 3

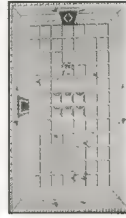


赤いゴースリアの登場。敵のアーメランに注意
しながら、ソードで攻撃。爆弾を使うのもいい。
爆弾は、敵を倒せば相殺できるぞ。



L1-7

 × 6



入ってもあまり意味のない部屋。ピームが使
えるなら、はなれて戦ったほうがいい。キース
は倒しても、ルビーやハートを出してくれない。



L1-8

 × 8



部屋へ入ったときに何もいないと思つて、油
断してはいけない。壁から、ウォールマスタ
ーが出現。たくさん出るとやつかいだ。



L1-17

トラップは、近づくと左右から押しつぶそう
とせまってくる。フレイントでかわそう。キー
ストーンを動かせば、地下への入口が。



L1-15

 × 3



弓を取るためには、この部屋は必ず通らなけ
ればいけない。スタルフォースとの戦いはいま
までどおりだ。キーはなるべく取っておくこと。



L1-16

 × 3



赤いゴースリアの登場。敵のアーメランに注意
しながら、ソードで攻撃。爆弾を使うのもいい。
爆弾は、敵を倒せば相殺できるぞ。



L1-17

 × 3

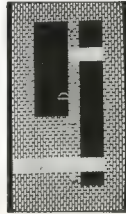


トラップは、近づくと左右から押しつぶそう
とせまってくる。フレイントでかわそう。キー
ストーンを動かせば、地下への入口が。

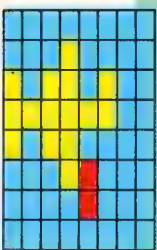


L1-18

 × 4

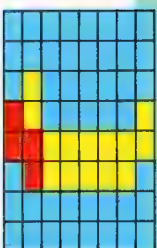


キースが4匹いるけど、たいした敵じゃない。
ここでは、弓を必ず手に入れよう。あまり使わ
ないが、大事なところで必要になる。



L1-14

L1-13



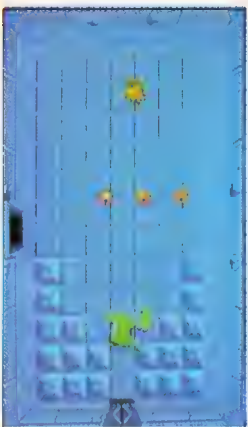
L2-2

L2-4

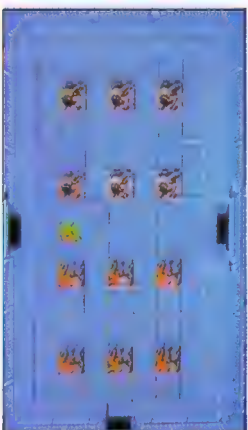
L2-1

L2-3

LEGEND OF ZELDA



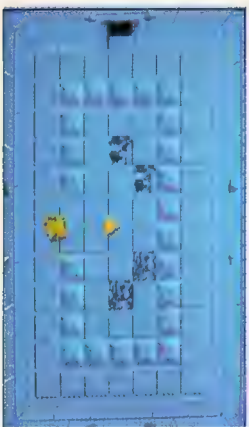
LEGEND OF ZELDA



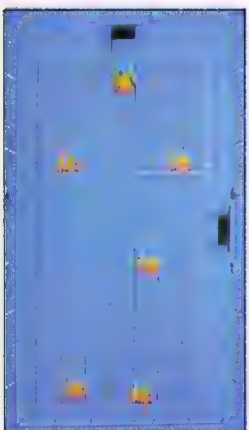
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

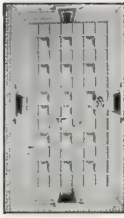


LEGEND OF ZELDA





L2-4



×3



ロープに対する戦い方を、この部屋で練習してみよう。フーメンランを持っていただから、敵の動きを止めよう。倒すのはそれからでいいぞ。



L2-2



レベル2のスタート地点。レベル1より、レベル2は少しむずかしくなっている。ドドンゴ、青いゴースリアなどに注意して先へ進め。



L1-14



×1



レベル1 最大の敵アクオメンタス!! ビームが使えれば、はなれて攻撃。使えない時は、敵のビームをうまくかわしてソードで頭を突け!



L2-3



×6



コンパスがあるので、必ず通りたい部屋。ゲルは無視してもいいが、たかがゲルとあまく見えてはだめだ。ちよこまかとなかなかうるさい。



L2-1



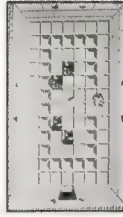
×5



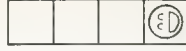
ロープは、リンクとタテ（ヨコ）に一直線になつたときに、ものすごいスピードでせまってくる。2方向からはさまれるとやっかいだ。

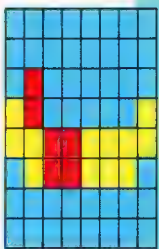


L1-13



やっと見つけた1つめのトライフォース!! けれども、まだ先は長い。弓を取っていない人は、もう1度引き返せ。後で必要になるぞ。





L2-5

L2-8

L2-10

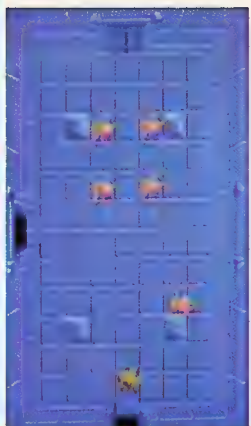
L2-6

L2-7

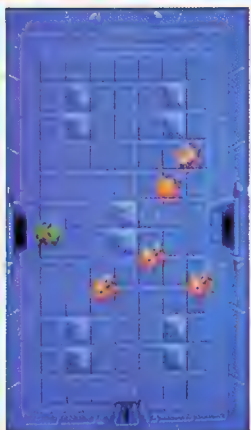
L2-9

下のインジケーターとナビバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

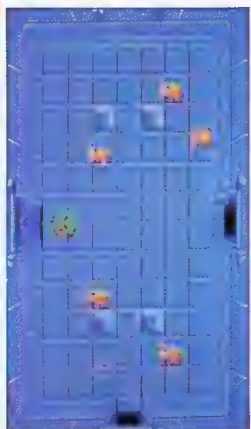
LEGEND OF ZELDA



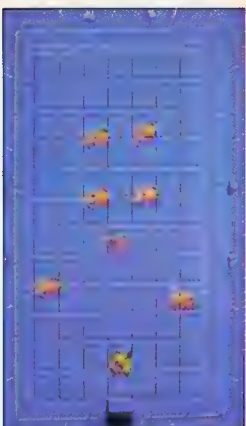
LEGEND OF ZELDA



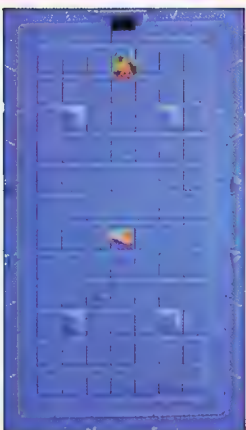
LEGEND OF ZELDA



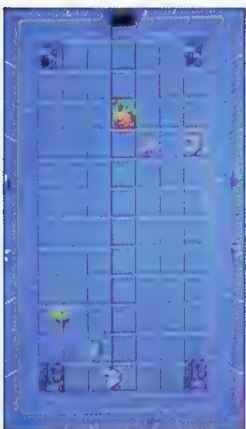
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA





L2-10



x 5



ここでもまた、ロープをすべて倒せばキーが出現する。爆弾をたくさん持っているなら、ほとんどの部屋の列から進むほうが少しは楽かな？



L2-8



x 5



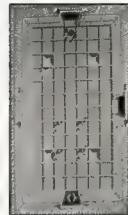
レベル1からここまで来れたのなら、赤いゴリアはたいした敵じゃない。ここで敵を全滅させると、爆弾が出現するので必ず取ること。



L2-5



x 5



この部屋のロープは数が多い。フーメランを保持していないときは、一度隣に並ばないよう待ちぶせて倒せ。あぶないときは、逃げよう。



L2-9



x 3



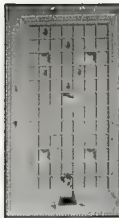
青いゴリアは、ちよつと手強い。戦い方は、赤いのと同じだが、なかなか倒せない。全滅するとマジカルフーメランが手に入る。



L2-7



x 5



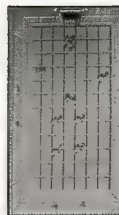
ゲルは、フーメランで攻撃したほうが安全。ゲルごとで、ハートを白くしてしまってもつまらない。マップを取って、カベを爆破だ。



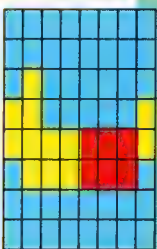
L2-6



x 6



ここもロープの数が多い。キーの数に余裕があれば、無理をすることはない。もし入るのなら、ロープとの戦い方をマスターしてからだ。



L2-12

L2-14

L2-15

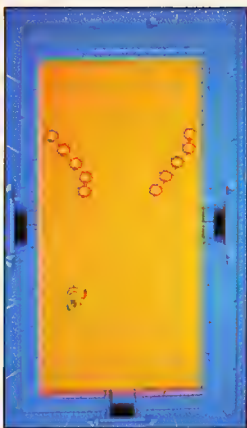
L2-11

L2-13

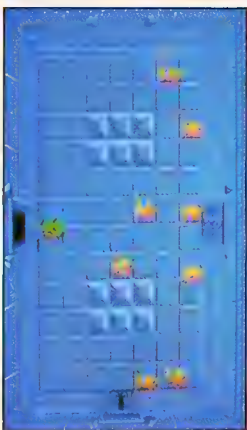
L2-16

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA



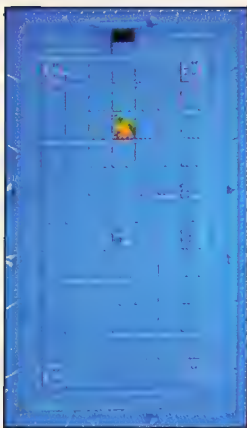
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



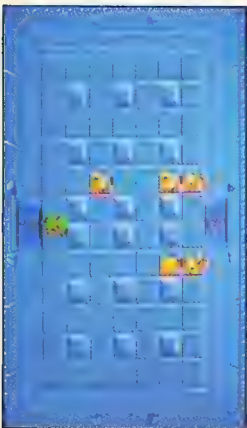
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA





L2-15



× 1



このおじいさんは味方なので、攻撃してはいけません。くれる情報は、ドドンゴの弱点に関するもの。アイデムで〇〇〇〇に関係あるものは？



L2-14



× 8



この部屋のパープは、数が多し。うまくかわしながら、アーメランで敵の動きを止めて倒せ！ 旅いハートの敵に注意して敵おう。



L2-12



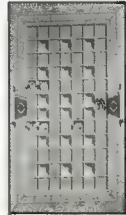
× 2



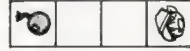
大ミミズ、モルドアームだ。強そうに見えるけれど、まるで臭がけだおし。ソードで何回か突いていれば、すぐにやつつけられる。



L2-16



× 5



この部屋を通らなければ、トライフオースまでたどりつけない。爆弾は、あまり使い過ぎないように注意。部屋はまだあるのだ。



L2-13



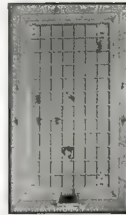
× 5



アーメランは投げた後で、リンクが移動することによって誘導できる。このテクニックを使えば、ゲルは簡単に倒すことができる。



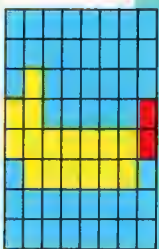
L2-11



× 4

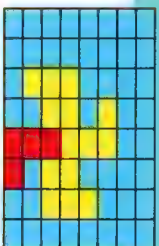


キースもゲルと同様、アーメランで攻撃。アーメランは自分にもどつてくるときも、敵を倒せる便利な武器。くれぐれもトラップには注意。



L2-17

L2-18



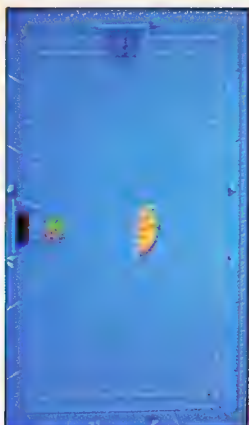
L3-1

L3-4

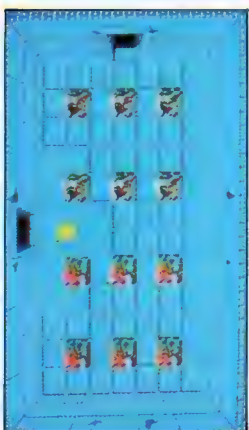
L3-2

L3-8

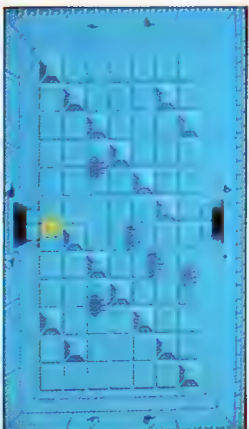
LEGEND OF ZELDA



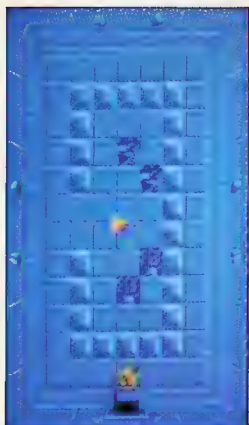
LEGEND OF ZELDA



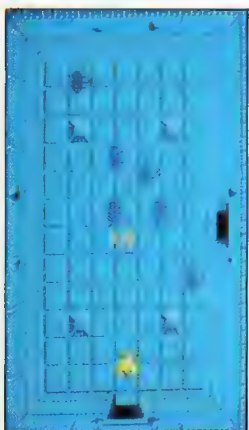
LEGEND OF ZELDA



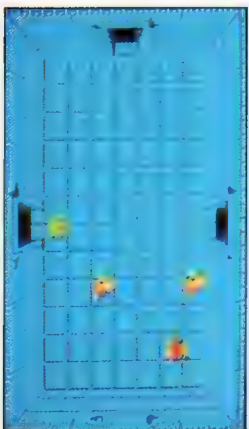
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA





L3-4



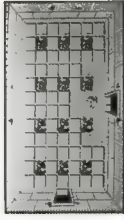
00 × 5



ストーンがななめに並んでいて、じゃまだ。
ビームが使えないと敵を倒すのには苦労する。
部屋にあるキーを取って先へ進もう。



L3-1



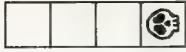
ここがレベル3のスタートだ。部屋には石像
が並んでいるが、リンクに攻撃をしてはこない。
さあ、トライフォースをめざして出発だ。



L2-17



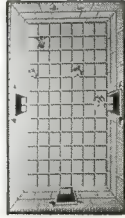
00 × 1



ドینگは、リンクを追いかけるわけでもな
く、ただうろつきまわっている。どうも腹がす
いているらしい。何か食べさせてあげよう。



L3-8



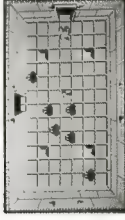
00 × 3



タートナックが3匹しかいないが、この部屋
にはストーンがない。敵の背後へまわるのはむ
ずかしい。全滅させても爆弾しかもらえない。



L3-2



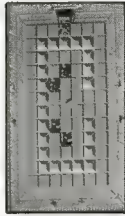
00 × 6



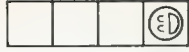
ソルは攻撃すると2匹のゲルになる。普通の
ソードでは、やつかいだ。部屋には最初からキ
ーが置いてある。取ったら先へ進め。

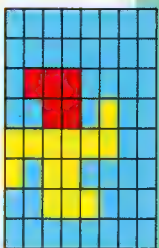


L2-18



2つめのトライフォース！これでハートも
5つ以上のはず。ホワイトソードを取りにいこ
う。さまでのソードじゃレベル3はきついで。





L3-9

L3-5

L3-15

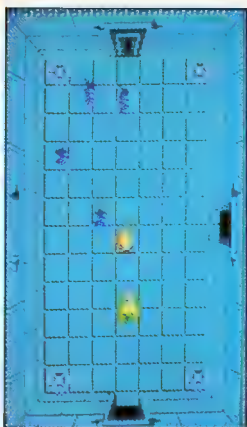
L3-10

L3-3

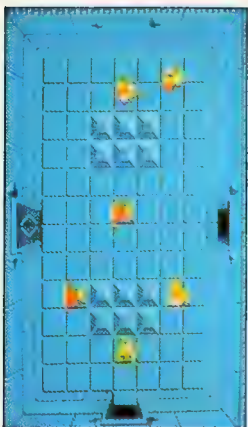
L3-14

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

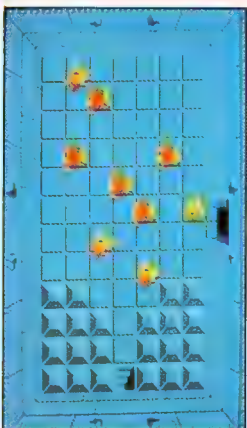
LEGEND OF ZELDA



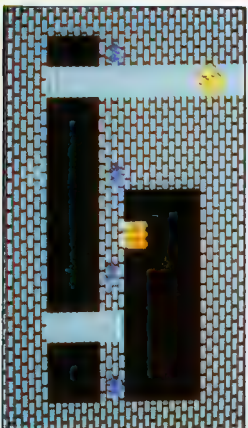
LEGEND OF ZELDA



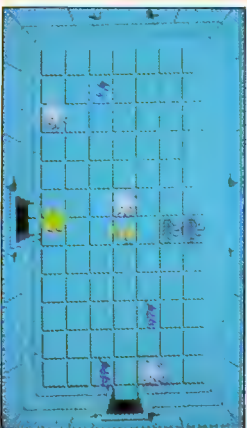
LEGEND OF ZELDA



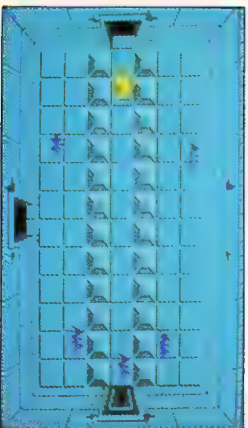
LEGEND OF ZELDA



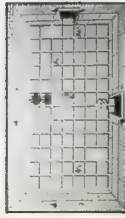
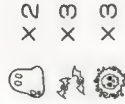
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

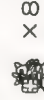


L3-15



ソル、キース、パブルのトリプル攻撃。パブルに触れるとソーードがしばらく使えなくなるので注意。キースが最初から部屋にあるぞ。

L3-5



スタートナツプが8匹もいるぞ。地下室への入口があるが、そこへ行くのはちよつと大変だ。スタートナツプは正面から攻撃しても倒せない。

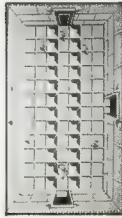
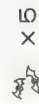


L3-9



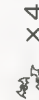
部屋の四隅のトラップには要注意。キースに夢中になって忘れるな。コンパスを取るとトラップオースとリンソウの位置がはつきりするぞ。

L3-14



ここは右から左への一本道だ。音段は楽勝のキースも逃げ場がないと手こずるぞ。ブーメランでやっつける！全滅すれば爆弾が出る。

L3-3



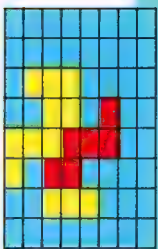
階段を下りていくとキースの飛び交う地下室だ。ここにはいかだがある。キースはブーメランでやっつけて、いかだを手に入れよう。



L3-10



スタートナツプ4匹を全滅させないと、下の扉は開かない。下の部屋では、いかだが手に入る。なんとしても、このスタートナツプは倒せ！



L3-13

L3-18

L3-12

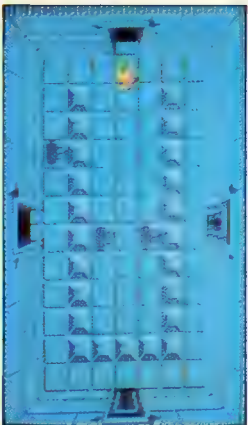
L3-17

L3-19

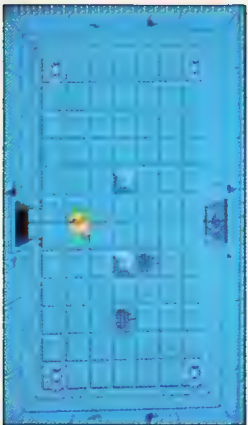
L3-7

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

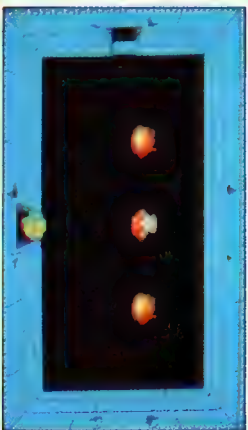
LEGEND OF ZELDA



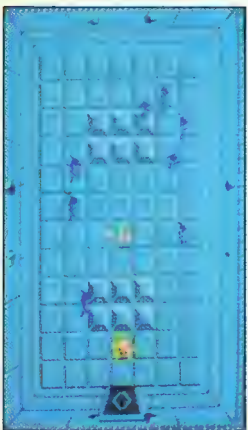
LEGEND OF ZELDA



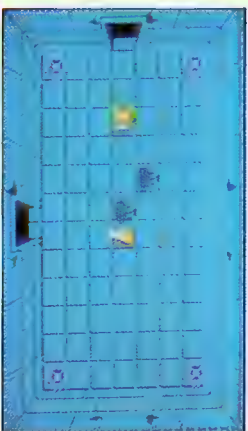
LEGEND OF ZELDA



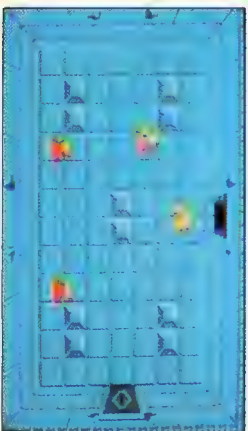
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



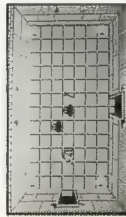
LEGEND OF ZELDA



L3-12



× 2

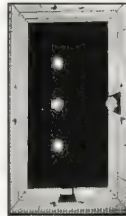


マップがある部屋。右の壁は爆弾で崩くのだが、爆弾をしかけるときはトラップに注意。一度、フエイントをしてから爆弾を置こう。

L3-18



× 1

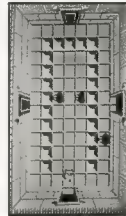


おじいさんの部屋。おじいさんのいう「OO」とは地上の北のほうにある。ここからは遠いが、このメッセージは忘れるな。

L3-13



× 3



ストーンが大きなコの字型に並んでいる。ソールは3匹しかいないのですべてやつつける。全滅させればキーがもらえるぞ。

L3-7



× 3

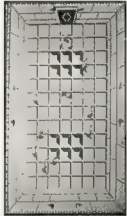


石の扉はターゲットを全滅させないと開かない。3匹しかいないので、ストーンを使い背後へまわって倒せ。左の壁は爆弾で穴を開ける。

L3-19



× 8



部屋へ入ると扉は閉じてしまう。最初からキーは置いてあるのだが、キースを全滅させないと扉は開かない。フーメンでやつつける。

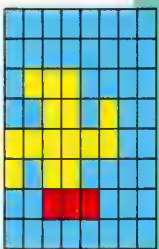
L3-17



× 2



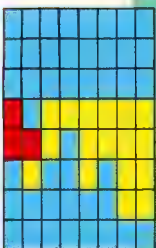
左のストーンは、上の扉を開けるためのキーストーンだ。2匹のソルをやつつけると、動かすことができる。



L3-6

L3-16

L3-11

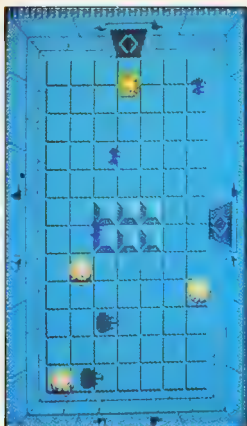


L4-2

L4-1

L4-4

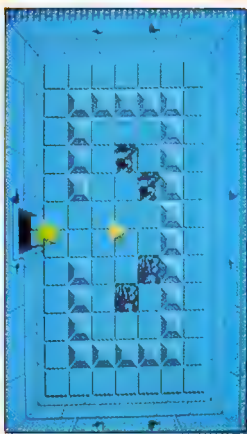
LEGEND OF ZELDA



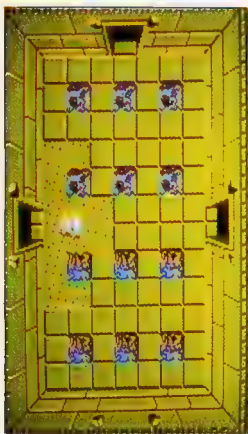
LEGEND OF ZELDA



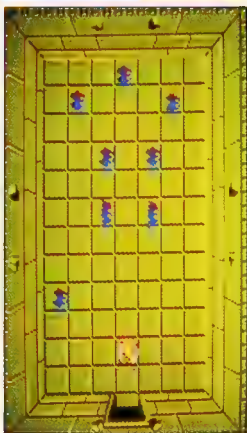
LEGEND OF ZELDA



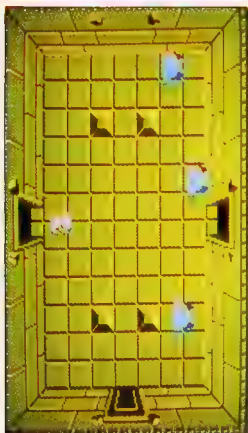
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

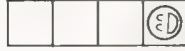




L4-2



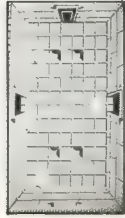
× 8



キースが、うじゃうじゃと8匹もいる。襲ってくるキースをかわしながら、ブーメランで全滅させてしまおう。キースをもらえそ。



L4-4



× 3



パイアは攻撃すると2匹のキースに変身する。パイアからキースへ分かれる途中にブーメランを打ちこめ！ 完全に倒せるぞ。



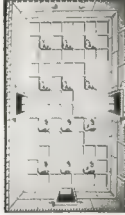
L3-16



トライフオース発見！ いかだは手に入れてあるかな？ まだの人はトライフオースを取った後、もう一度この迷宮に引き返せ！



L4-1



レベル4は暗闇が多い。ロウソクを買ってから入ろう。迷宮の奥は、はしごがないと前進できないぞ。まずは、はしごをめざして進め！



L3-6



× 2
× 3
× 3



ソル、ギース、バブルと敵が3種類もいて、それぞれ動きが違ふ。バブル以外は全滅させないと扉は開かない。全滅させれば青いビーム。



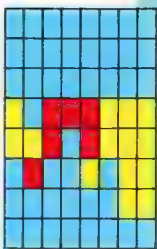
L3-11



× 1



テストチャートを倒さない限り、上下の扉は開かない。左の壁を爆破してあこう。テストチャートは爆弾でやっつけろ！



L4-3

L4-6

L4-11

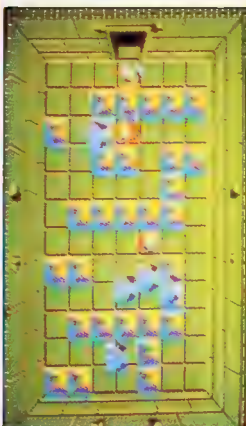
L4-5

L4-7

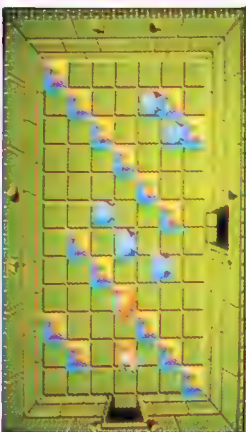
L4-10

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

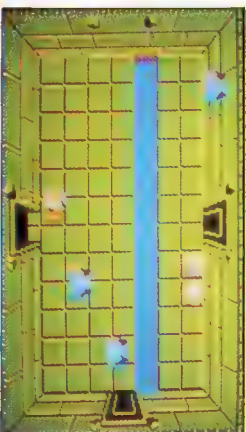
LEGEND OF ZELDA



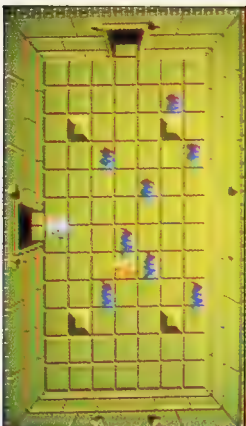
LEGEND OF ZELDA



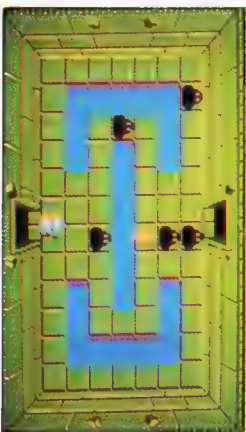
LEGEND OF ZELDA



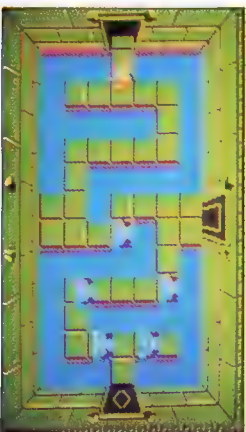
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

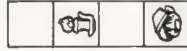


LEGEND OF ZELDA

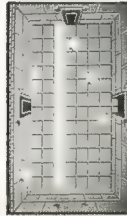




L4-11



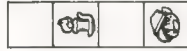
 × 3
 × 2



まずロウソクだ。だが水路がじゃまで上に行けないぞ。はしこは右の部屋に行けば手に入る。はしこを取って戻ってこよう。



L4-6



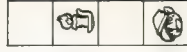
 × 5



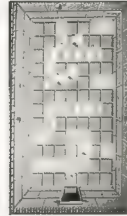
暗闇の部屋だ。ロウソクをつけよう。パイアをキースに変身させないためには、マジカルレードによる攻撃が必要だ。



L4-3



 × 5



まずロウソクをつけよう。敵もパイアにいるうちに、リング同様ストーンをこえられないぞ。コンパスを取ったら、うまく脱出だ！



L4-10



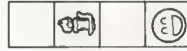
 × 5



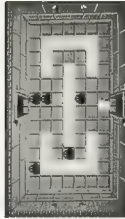
水路が複雑だが、パイアは水路を飛びこえることはできないので安心。パイア全滅で石の扉は開く。上の扉は無効。キーのむだだ。



L4-7



 × 5



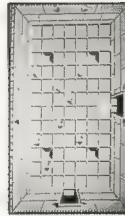
暗闇の部屋が続く。ここは水路のある部屋だ。リングと同様に、ソルも水路を飛びこすことはできない。アーメランで足止めさせて困せ！



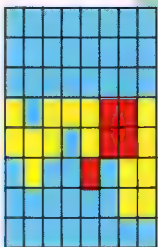
L4-5



 × 8



ここはキースがいるだけ。中央にあるキーを取ったら、さっさと先へ進もう。先はまだ長い。キースはなにかにかまっているな。



L4-9

L4-12

L4-17

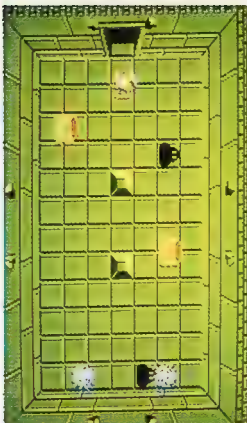
L4-8

L4-13

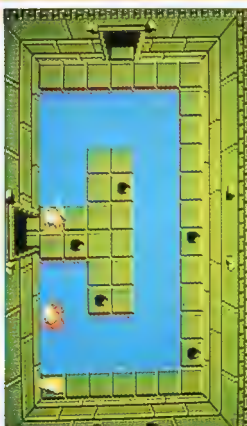
L4-16

左のインジケータースとサンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使おうと便利だぞ！

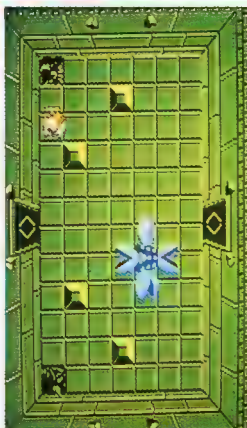
LEGEND OF ZELDA



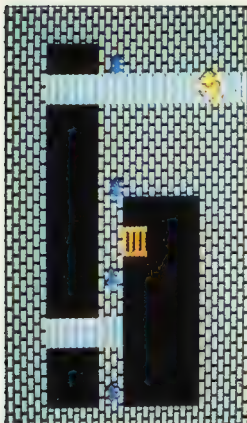
LEGEND OF ZELDA



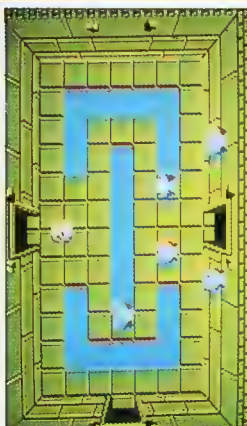
LEGEND OF ZELDA



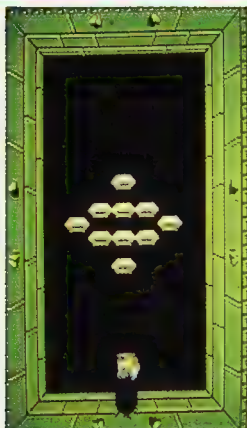
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

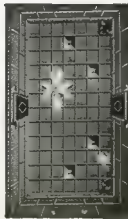




L4-17



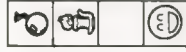
x 1



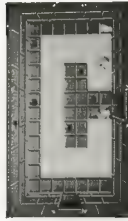
敵はデスチスタートだ。右の壁は爆弾で開けられる。無理をして戦うな。この部屋を通らなくても、上の部屋へ行けることができる。



L4-12



x 5



左の扉から入って壁づたいに行くと、一番奥にマップがある。下の扉から入っても、マップは手に入らない。上の壁は爆弾で開けられる。



L4-9



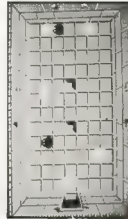
x 2



x 2



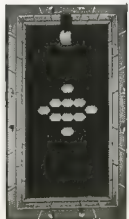
x 2



ライクライフはマジカルシールドを食べてしまふ。ソルとライクライフを全滅させれば、左のキーストーンで地下室への階段が現われる。



L4-16



扉のまったくない部屋に、ルビーが10個。どの壁も爆弾で開けられる。すべての壁を開けておけ！ この部屋は通路としても使えるぞ！



L4-13



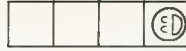
x 5



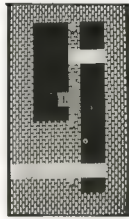
パイアを全滅させて部屋を出ても、まだほとんどきだときには、パイアは復活している。他の敵と違い、パイアは倒してもきりがない。



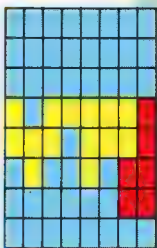
L4-8



x 4



ギーズの飛びかう地下室では、急襲のしこが手に入る。これで水路は障害でなくなるぞ。そのうえ、水路は避難場所にもなるのだ。



L4-21

L4-19

L4-14

L4-20

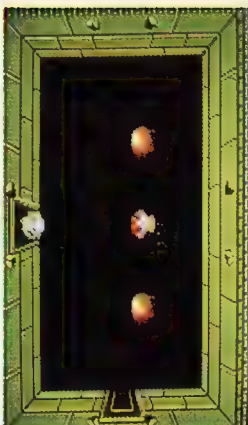
L4-15

L4-18

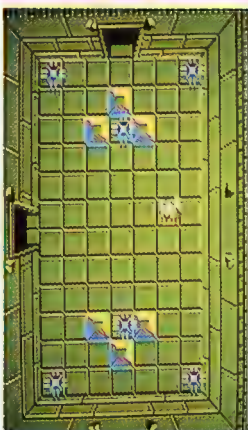
左のインジクーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。

カードを並べる時に使っていると便利だぞ！

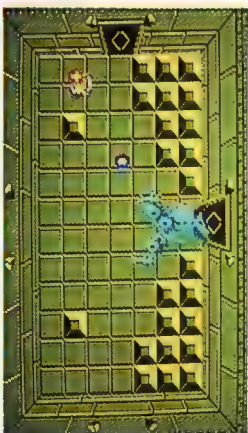
LEGEND OF ZELDA



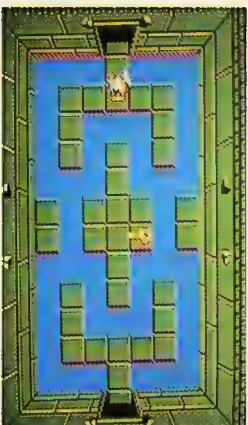
LEGEND OF ZELDA



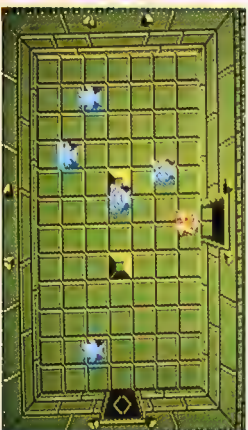
LEGEND OF ZELDA



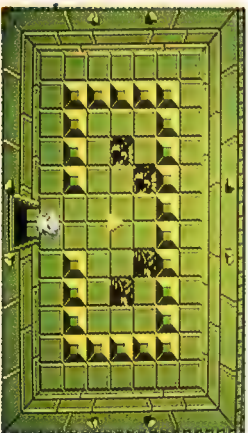
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

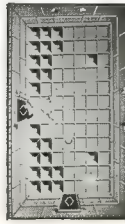




L4-14



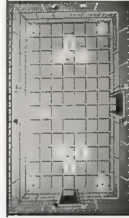
x 1



双頭のグリオーフだ。タイミシングを計って2つの首の間をねええ！グリオーフの頭が暴つてくるが、こいつにかまわず胴体を攻撃だ。



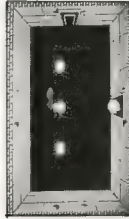
L4-19



暗闇のまま、入るといきなりトラップが。左の扉から入ると、正面にストーンがあって、通りぬけるのはむずかしい。ここには何も無いぞ。



L4-21

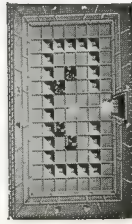


x 1

ここでおじいさんは、大切なことを言っている。リンフが行くべきところを示し、地上にあるなにかに入れということだ。



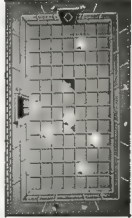
L4-18



やった！トライフォースだ。でも手にする前に、ルビーの部屋へ行っていない人は、近いのでもどって、ルビーを10個取ってこよう。



L4-15

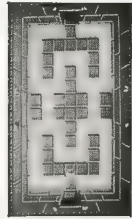


x 5

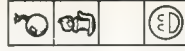
左の壁は爆弾で開く。パイアを全滅させると左のキーストーンで、右の扉が開く。右の部屋では、強敵グリオーフが待ちうけている。

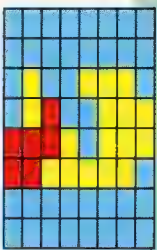


L4-20



ここはギーが部屋の中央に置いてあるだけ。敵はまったくいない。下の壁は、爆弾で爆破できる。下の部屋は、ルビーの宝庫。





L5-2

L5-3

L5-8

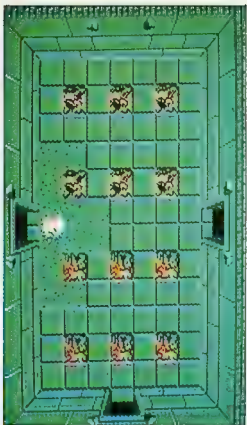
L5-1

L5-4

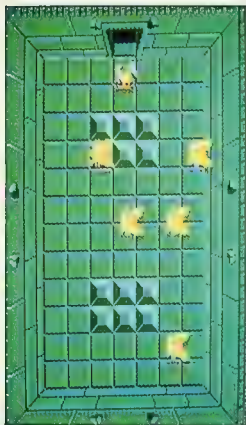
L5-9

左のインジケータースタンパーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。カードを並べる時に使くと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA



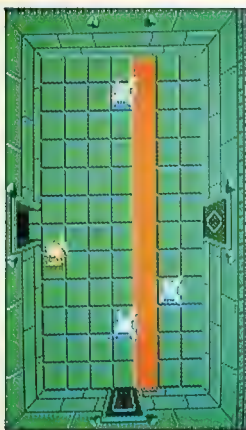
LEGEND OF ZELDA



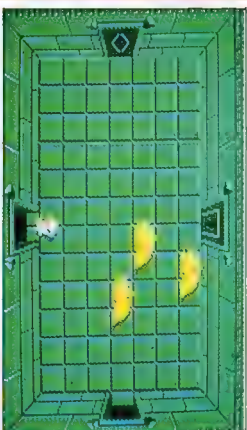
LEGEND OF ZELDA



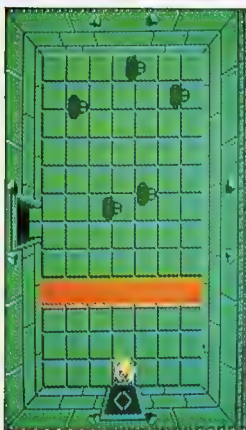
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

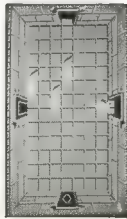


LEGEND OF ZELDA





L5-8



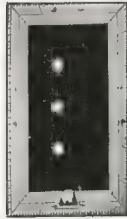
× 3



ドドンゴが3匹！ 左の扉を開けるには、ドドンゴを全滅させなければならぬ。OOが足りない人は、手に入れてから戦闘開始！



L5-3



× 1



レベル5の主テアトガ。この強敵の弱点をここで知ることができる。はたして、おじいさんの言葉には、どんな意味が隠されているのか？



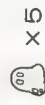
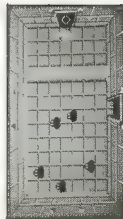
L5-2



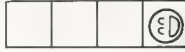
また新しい敵が、行く手をふさいでいる。いままでの攻撃では倒せないヤツもいる。ワーブもあるし、ますます迷宮は複雑になるのだ。



L5-9



× 5



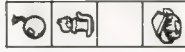
ソルが5匹いるだけだ。下の扉は普通の扉に負えるが、実は一方通行になっている。この扉を入ると、ここにもどってこれなくなるぞ。



L5-4



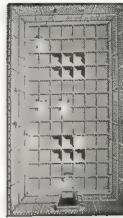
× 3



ギブドはアーメランが通用する。3匹のギブドの中には、キーを持っているヤツがいる。左の壁は爆弾で開けられるぞ。



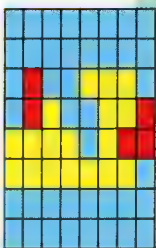
L5-1



× 5



ボルスボイスはホワイトソードでさえ、6回攻撃が必要だ。全滅すればキーが手に入るのだが……。ボルスボイスの弱点をさがせ！



L5-5

L5-22

L5-24

L5-6

L5-23

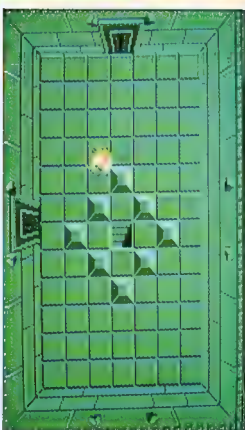
L5-19

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

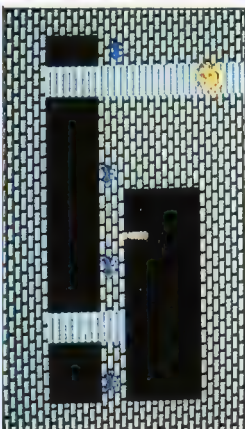
LEGEND OF ZELDA



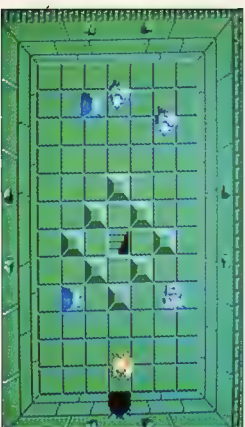
LEGEND OF ZELDA



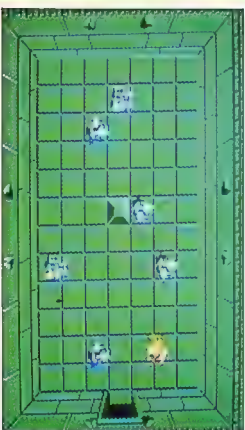
LEGEND OF ZELDA



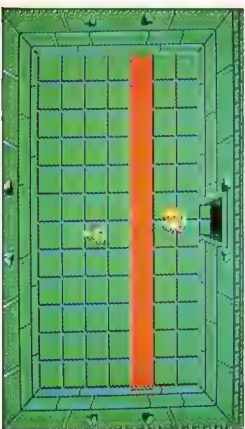
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

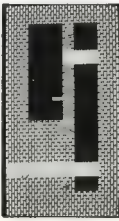


LEGEND OF ZELDA





L5-24



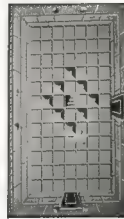
AAA
x 4



ワーブの部屋を全滅させて、やっと手に入れ
たものは1本の笛。この笛を吹くといろいろな
不思議なことが起こる。どこで使うかは秘密だ。



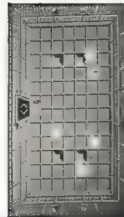
L5-22



ワーブの出口。だがキーがないと、この部屋
から出られない。せっかくタートナツクを全滅
させても、キーがなければもどるしかない。



L5-5



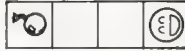
AAA
x 5



爆弾を持ったギブドがいるぞ。左右の壁は爆
弾で開く。上の扉はギブドを全滅させても開か
ない。上の部屋からの一方通行の扉なのだ。



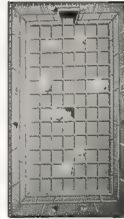
L5-19



ワーブの部屋からこの部屋へ入ると、キーが
あるだけの部屋に見える。しかし石の壁を爆弾
で開ければ、おじいさんに会うことができる。



L5-23



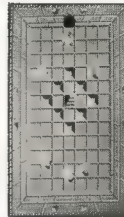
AAA
x 6



タートナツクを全滅させない限り、新しいア
イテムのある地下室へは行けないぞ。キースト
ーンを動かして入口を開ける。



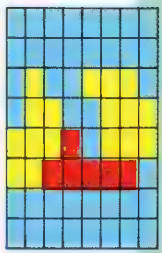
L5-6



AAA
x 5



石の壁は爆弾で開く。タートナツクを全滅さ
せない限り、キーストーンは動かない。ワーブ
の出口の部屋はキーが必要だ。



L5-18

L5-7

L5-12

L5-11

L5-10

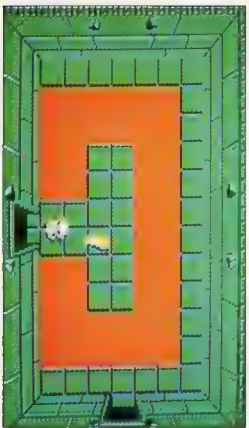
L5-14

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

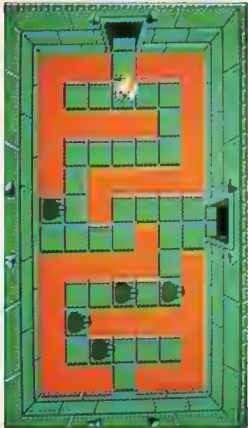
LEGEND OF ZELDA



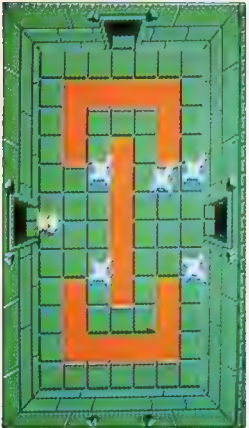
LEGEND OF ZELDA



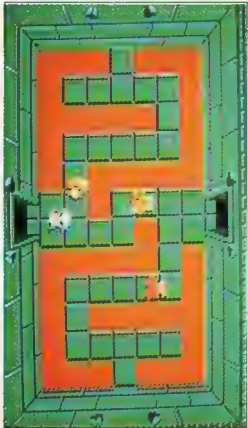
LEGEND OF ZELDA



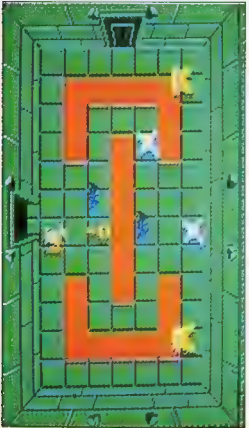
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA





L5-12



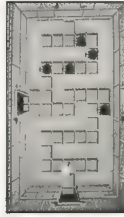
× 3



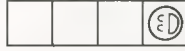
音階、手強いスタートナットアップも、水路の多いこの部屋では倒すのは簡単。水路にはしごをかけてスタートナットアップを待ちうける！



L5-7



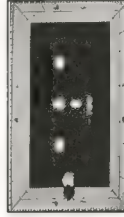
× 5



水路がたくさんあるが、はしごがあれば一気にすることはない。ソルは水路をこえられないからだ。一気に全滅させて、青ルビーをもらえ！



L5-18



× 1



100ルビー払えば、おじいさんが魔弾を増やしてくれる。リングが魔弾を1個持っていて、8個持っていて、12個まで増やしてくれる。



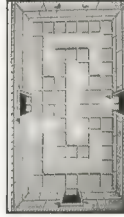
L5-14


 × 2
 × 2
 × 2


ボルスボイス、キース、ギブドが2匹ずつ計6匹もいるぞ。ボルスボイスの弱点がわからないうと全滅はむずかしい。キーを取って次へ進め



L5-10



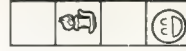
× 5



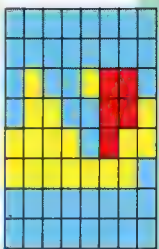
5匹のギブドを全滅させると、キーをもらうことができる。左の扉は、マップのある部屋だが、ここから入っても取ることはできない。



L5-11



マップを取るには、下のドンジゴのいる部屋から入ってこないとダメだ。水路の幅は広くて、はしごをかけても、とどかないのだ。



L5-15

L5-20

L5-13

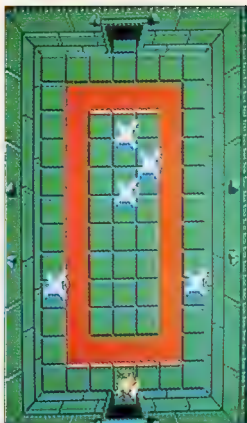
L5-16

L5-17

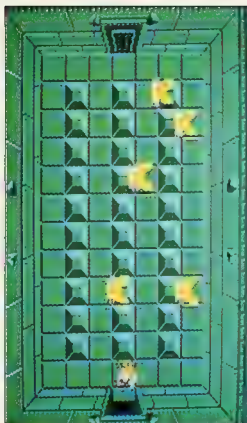
L5-21

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカーブの位置だ。
カーブを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA



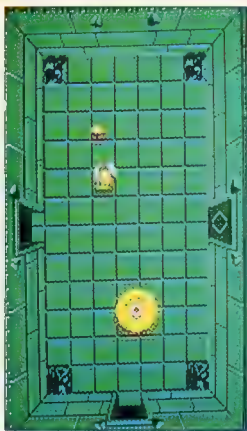
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



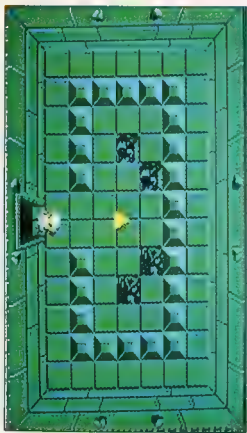
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

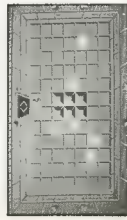


LEGEND OF ZELDA





L5-13



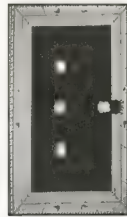
× 6



上の扉から入ると閉じ込められてしまう。6匹のギブドを全滅させない限り、扉は開かない。6匹もいると全滅させるのには少々手間どるぞ。



L5-20



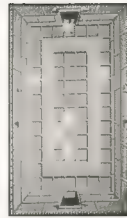
× 1



おじいさんが、強敵を倒すヒントを教えてくれる。その強敵とは、ボルスボイスのようだが、姿をよく見て研究しよう。



L5-15



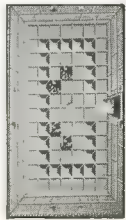
× 5



ギブドの動きは、水路によって限られている。とくに壁際にはさまいので、ブーメランを当てやすい。全滅させれば、キーももらえる。



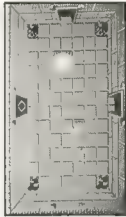
L5-21



やつと来れた、という感じじゃないかな。おじいさんの教えも謎めいていて、今までのようには簡単にわからない。ちゃんと謎は解けたかい。



L5-17



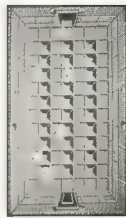
× 1



この奥がトライフォースの部屋だ。しかしこのアダルトガを倒さないと扉は開かない。おじいさんの言った、嫌いな○○とは何であろうか？



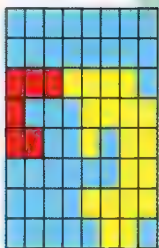
L5-16



× 5



ストーンは横に3列並んでいる。しかし5匹のボルスボイスはストーンを飛びこえて襲ってくる。上の壁を爆破しろ！



L-6-2

L-6-4

L-6-5

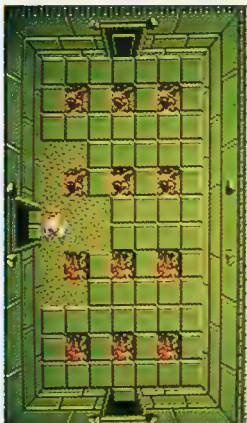
L-6-1

L-6-3

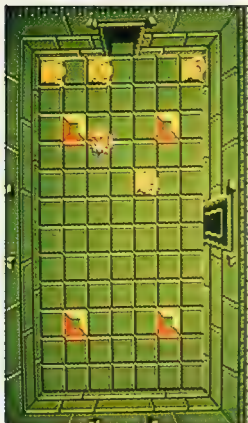
L-6-6

左のインジケータとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

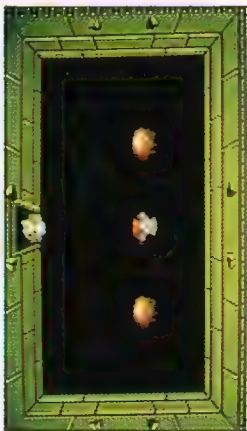
LEGEND OF ZELDA



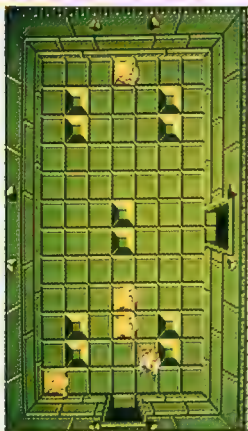
LEGEND OF ZELDA



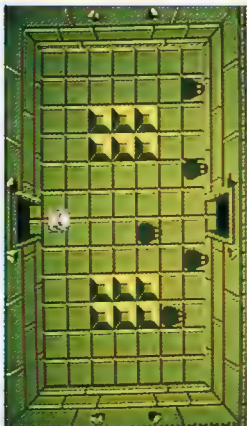
LEGEND OF ZELDA



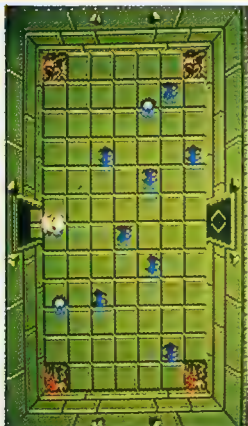
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

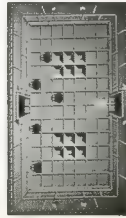




L6-5



× 5



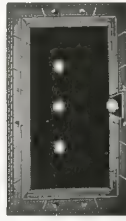
ひざしぶりの弱い敵だ。しかも全滅させればもうコンパスをもらえるのだ。しかしこれから先が大変だ。気を引きしめて前進あるのみ！



L6-4



× 1



OOOとは、この迷宮のトライフオースの部屋へはいる扉に立ちふさがる超大型のカニだ。おじいさんはこいつの弱点を教えてくれたのだ。



L6-2



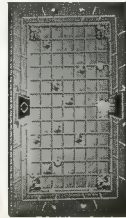
ワープホールへ入らないと、トライフオースを手にすることはできない。迷宮も複雑なので効率よく部屋をまわろう。



L6-6



× 8



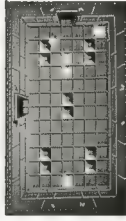
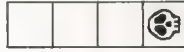
部屋の西隅にある石像の攻撃がとても激しい。ギースを全滅させれば、上の扉は開くし、ギースももらえる。でも全滅させるのは意外に大変だ。



L6-3



× 5



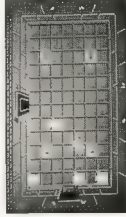
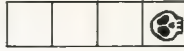
ウィズロープは出現した時にリンクのいる場所をねらってくる。現われたら、すぐその場所を離れる。背後からの攻撃は防げないぞ。



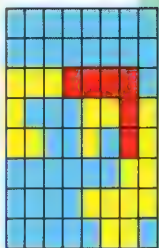
L6-1



× 4



ウィズロープは出たり消えたりするので攻撃しにくい。全滅させればキーが出る。マジカルシールドで敵の攻撃をふせいでやつつけろ。



L6-7

L6-15

L6-20

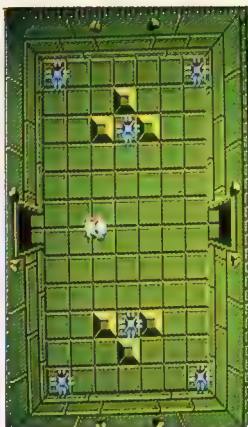
L6-11

L6-21

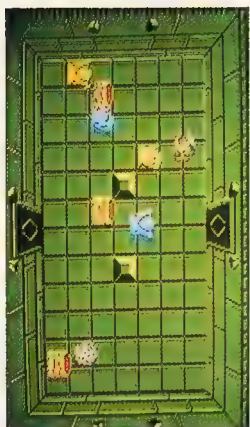
L6-19

左のインジケータとサンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

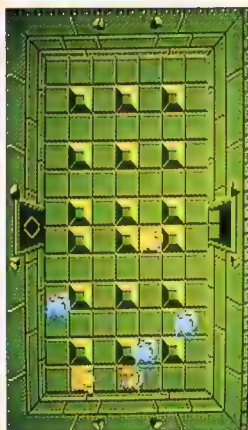
LEGEND OF ZELDA



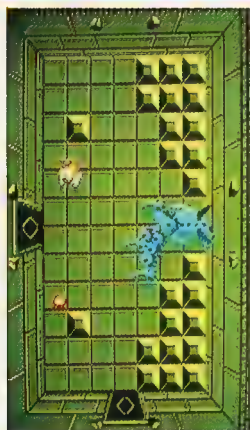
LEGEND OF ZELDA



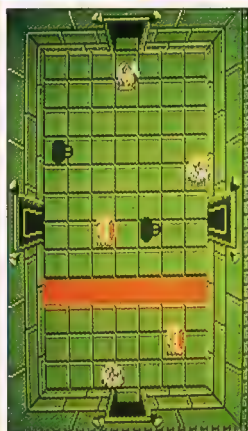
LEGEND OF ZELDA



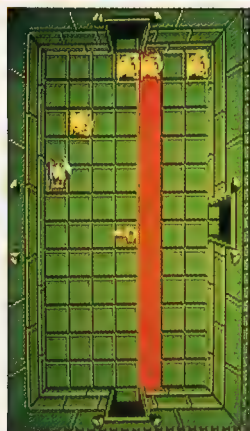
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

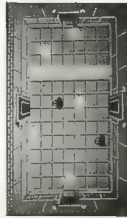




L6-20



×2
×2
×2



敵は3種類いるが、ひとつはソルなので比較的簡単なのだ。ライクライフとソルを全滅させれば、マップが手に入るぞ。



L6-15



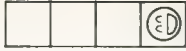
×5



赤いウィズローズと青いウィズローズでは動きがことなるので注意が必要だ。全滅で高ルビ一がもらえるぞ。右の壁は爆破できるぞ。



L6-7



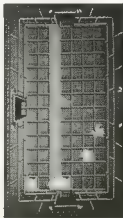
木用庵に入るとトラップのえじきだ。この部屋には、敵はいないし、何も置いてはいない。一気に上の扉へ走りぬけろ！



L6-19



×5



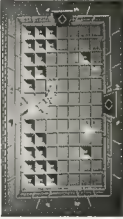
ウィズローズが5匹だけだ。しかもキーは最初から部屋に置いてあるので、無理に探すことはない。余裕があればやつつけよう。



L6-21



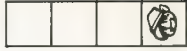
×1



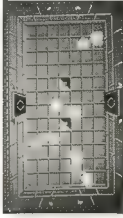
こんなところに3つ首のグリオーフがいるぞ。こいつをやっつけないと部屋から出れない。動きをよく見て、3つの首の間をねらえ。



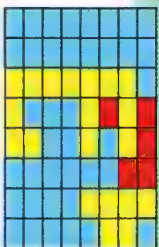
L6-11



×1
×3
×4



キーストーンを動かさないと扉は開かない。だが、パブル以外の敵は全滅しないとキーストーンは動かない。なんて大変なのだろう。



L-6-24

L-6-26

L-6-23

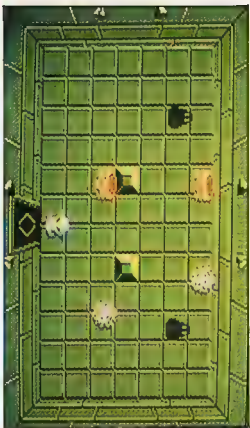
L-6-25

L-6-18

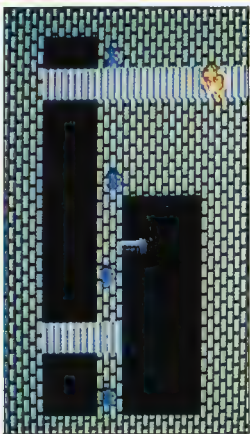
L-6-14

左のインジケーターとナンバーは、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

LEGEND OF ZELDA



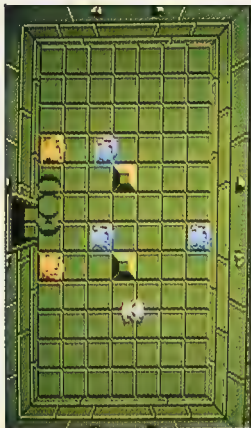
LEGEND OF ZELDA



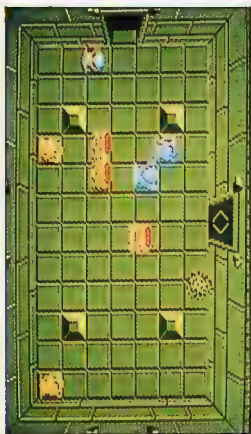
LEGEND OF ZELDA



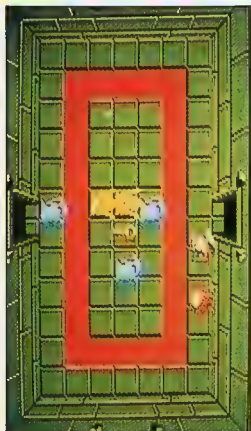
LEGEND OF ZELDA

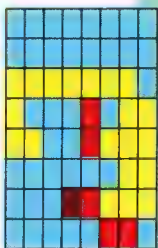


LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA





L6-10

L6-16

L6-13

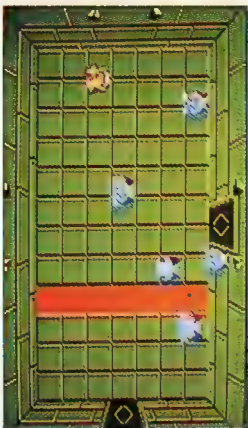
L6-9

L6-12

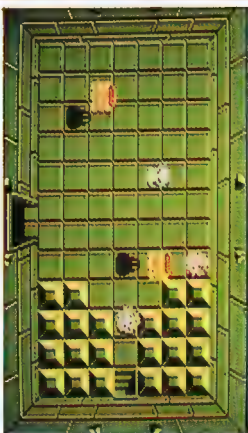
L6-8

左のインジケーターとナンバ―は、地下迷宮での6枚のカードの位置だ。
カードを並べる時に使うと便利だぞ！

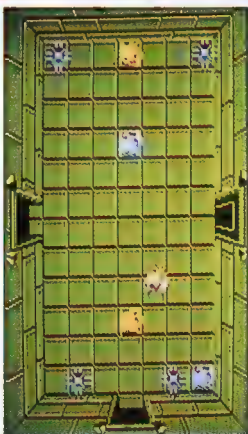
LEGEND OF ZELDA



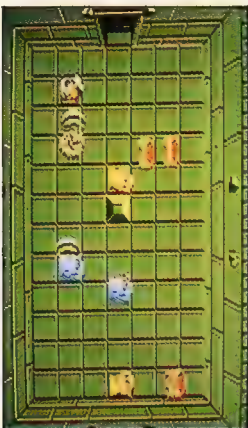
LEGEND OF ZELDA



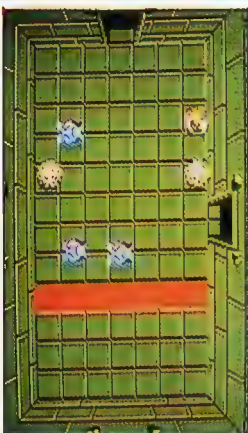
LEGEND OF ZELDA



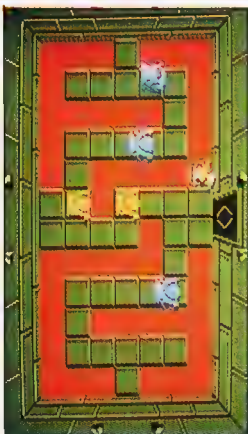
LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA

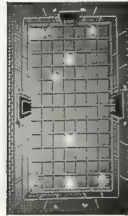




L6-13



x 4



ウィズローズの攻撃をかわすのに夢中になつて、壁側に行くな。トラップのえじきになるぞ。体力を消耗する前にゴーマと戦おう。



L6-16



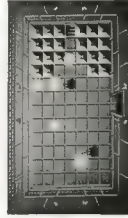
x 2



x 2



x 2



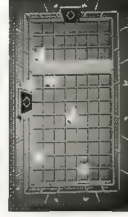
ここから先はトライフォースへ向けて一直線だ。パブルとライクライクのコンビはやっかいだ。ロウソクを用意して攻め進もう。



L6-10



x 5



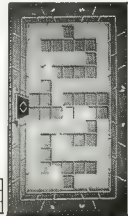
パイアを全滅させれば扉はあく。右の扉はワープホールのある部屋だ。しかしウィズローズ、ライクライク、パブルといった強敵がいるぞ。



L6-8



x 5



入ると5匹のウィズローズを全滅させない限り、この部屋からは出られない。苦戦をする際には、あまりいいことはないぞ。



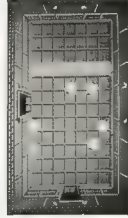
L6-12



x 3



x 2



トライフォースへは近い。しかし途中でキーの必要な扉がある。キーがなくなっている人はパイアを全滅させてキーをもらおう。



L6-9



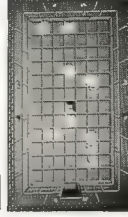
x 1



x 3

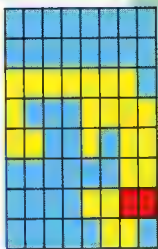


x 4



3種類の強敵たちがリンクを待ち受ける。しかもウィズローズとライクライクを全滅してキーストーンを動かさないと、ワープできない。

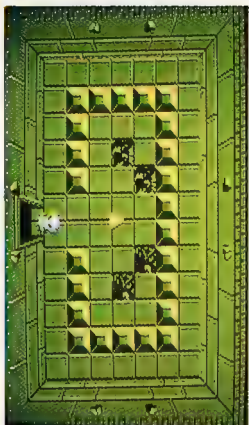
かゆいところ^{こりやく}に手がとどく！ 攻略ヒントカード



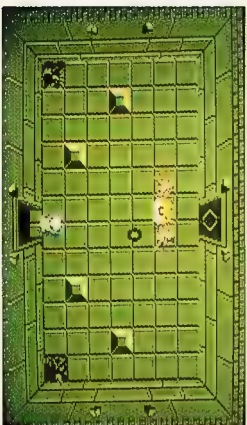
L6-22

L6-17

LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



LEGEND OF ZELDA



ルビーをくれる、変なヤツもいるのだ！



LEGEND OF ZELDA



ハイラルにもギャンブル場があるのだ！



LEGEND OF ZELDA



テイスカカウント・アイテムをのかさな！



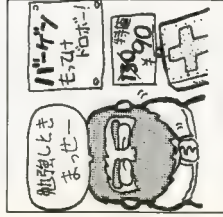
LEGEND OF ZELDA



クーフホールを活用すると便利だ！



ディスプレイ・ア
イテムをのがすな！



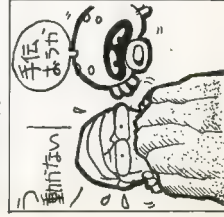
ここにいる商人は、
アイテムの大安売り
をしてくれるんだ。
普通の商人が売っ
ているアイテムより、
かなり安く買えちゃ
うからウレシイ！
普通の弱くつには
いないから、よく探
してみよう。

ルビーをくれる、変
なヤツもいるのだ！



この弱くつの中に
は、ガノンをうらぎ
ったモリアリンが隠
されていた！
口止め料として、
ルビーをくれるんだ。
ルビーをもらった
んだから、ガノンの
手下達にはだまっ
てあげよう。

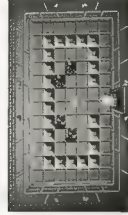
ワーブホールを活用
すると便利だ！



パワープレスレツ
トを取って、ある岩
を動かせばほかの場
所へワーブできる。
妖精の桌の近くへ
出る通路もある。ピ
ンチになったときに、
うまく使おう。
出る場所をおぼえ
ておこう。



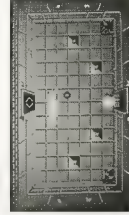
L6-22



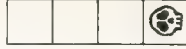
長い道のりだった。トライフオースも残すところあと3つ。残りの迷宮には今まで以上の強敵がいることは間違いない。がんばれリンフ！



L6-17



×1



レベル6最後の敵、ゴーマだ。おじいさんに、もういくつかの弱点は聞いたかな？ ゴーマが弱点を見せたときをねらって、遠くから攻撃だ！

かゆいところに手がとどく！ 攻略ヒントカード

LEGEND OF ZELDA



墓場は、宝物の山でもあるのだ！

LEGEND OF ZELDA



命の薬をもらうには、なにかが必要！

LEGEND OF ZELDA



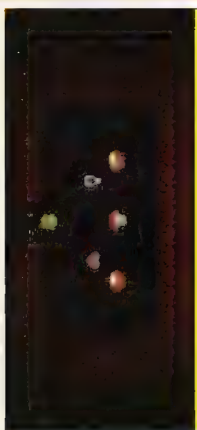
ホワイトソードでハブーアツた！

LEGEND OF ZELDA



大事な情報もルビーしだいで！

LEGEND OF ZELDA



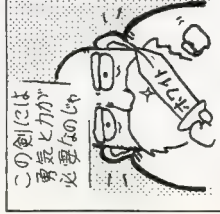
リンクの生命力を強くしよう！

LEGEND OF ZELDA



マジカルソート、それは最強の武器だ！

ホワイソードでパ
ワアソードだ！



普通のソードの、
倍の攻撃力があるホ
ワイソード。しべ
ル3に隣に入る前に、
取っておきたいアイ
テムだ。

ただし、ライフの
ハートの数が5つ以
上ないと取れないの
だ。

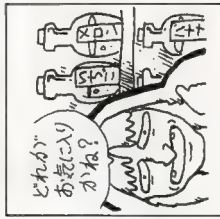
マジカルソード、そ
れは最強の武器だ！



最強のソード。そ
れが、マジカルソー
ドだ。

これを与えるおじ
いさんの場所は、少
しわかりにくい。よ
く探してみよう。
ライフのハート、
12個以上で取ること
ができるぞ！

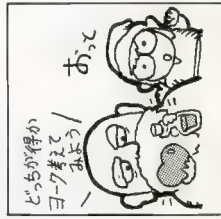
命の薬をもらうには、
なにかが必要！



おはあさんから薬
をかうためには、身
分を証明するために、
あるモノを見せなけ
ればならない。
地下迷宮に入る前
に、必ず買っておき
たいアイテムだ！
赤い薬を買ったほ
うが得だよ。

まだライフのハー
トの数が、3つしか
ない人は、このおじ
いさんに会う。
赤の永カハートの
ウツツをくれるけど、
ハートのウツツを取
った方が絶対に得だ。
ハートのウツツは
ルビーでは買えない。

リンクの生命力を強
くしよう！



まだライフのハー
トの数が、3つしか
ない人は、このおじ
いさんに会う。
赤の永カハートの
ウツツをくれるけど、
ハートのウツツを取
った方が絶対に得だ。
ハートのウツツは
ルビーでは買えない。

どっちが得か
ヨーダ様で
てみよう！

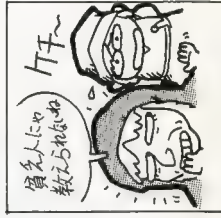
墓場は、宝物の山で
もあるのだ！



墓場で墓石にさい
ると、実はのこいギ
ーニが最高10人まで
出てくる。出した後
で、いちばん最後の
ギーニを倒すと残り
のギーニは、みんな
アイテムに変わって
しまうんだ。きもち
一度やってみよう！

このおはあさんは、
情報屋なんだ。ルビ
ーをばらえれば、情報
を教えてくれる。
でも、ルビーをケ
チってもおおくはら
ってもダメだよ。
ルビーは、ほぼほ
どにはらったほうが
いいのだ。

大事な情報もルビー
しだいだ！

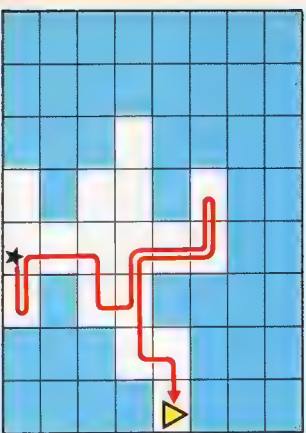


このおはあさんは、
情報屋なんだ。ルビ
ーをばらえれば、情報
を教えてくれる。
でも、ルビーをケ
チってもおおくはら
ってもダメだよ。
ルビーは、ほぼほ
どにはらったほうが
いいのだ。

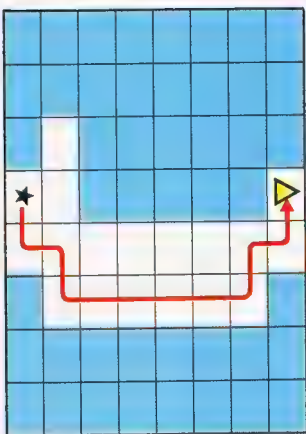
貸え人にや
れられぬ
クチ

迷宮突破最短コース

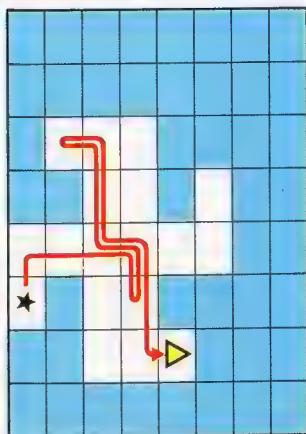
LEGEND OF
ZELDA LEVEL-1



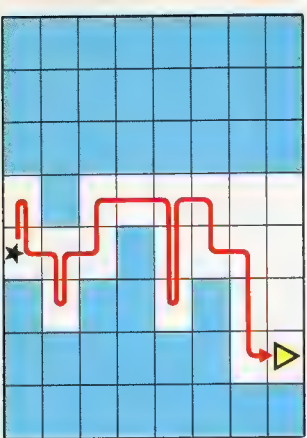
LEGEND OF
ZELDA LEVEL-2



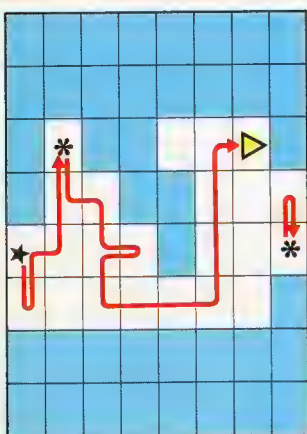
LEGEND OF
ZELDA LEVEL-3



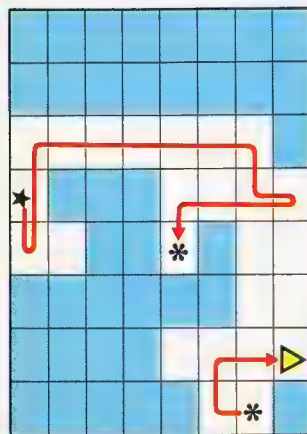
LEGEND OF
ZELDA LEVEL-4



LEGEND OF
ZELDA LEVEL-5



LEGEND OF
ZELDA LEVEL-6



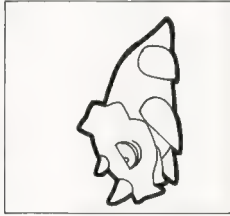
LEVEL-3

使う爆弾の数…1
使うキーの数…2
通る部屋の数…11

迷宮を歩き回るのは、まずマップとコンパスが必要。レベル3では、コレを手に入れるのにちよつと遠回りをしなければならぬ。しかし迷宮が四方に広がっているので必ず先に取っておこう。



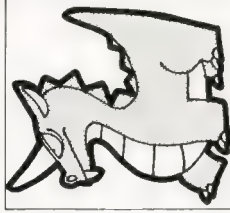
使う爆弾の数…5
使うキーの数…1
通る部屋の数…12



LEVEL-2

○○があれば一番簡単に行けるのがこのコース。でもドドンを倒すのにも○○が必要なのだ。全滅して出た○○を残しておいて、後から取りに來ることでも可能だ。けっこう役に立つぞ！

使う爆弾の数…1
使うキーの数…3
通る部屋の数…13



LEVEL-1

部屋の数はあまり多くないが、ほとんどの部屋をまわる必要がある。

行ったり来たりがたいへんで、途中、爆弾を使って通るところもあるので、見落さないように注意が必要だ。

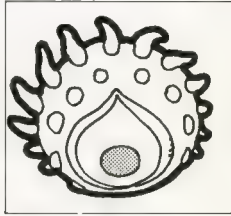
LEVEL-6

使う爆弾の数…0
使うキーの数…4
通る部屋の数…19

トライフオースの部屋は、ワープしてからでないと行くことはできない。ワープホールはスタートから近いが、ワープホールへ入る前に、回らなければならない部屋を絶対通っておこう。



使う爆弾の数…2
使うキーの数…4
通る部屋の数…18



LEVEL-5

ここではほとんど部屋を回らなければならない。どれだけが効率よく回れるかがポイントだ。一番注意しなければいけないのは、ワープホールへ入るときにキーを持っているか確かめることだ。

使う爆弾の数…2
使うキーの数…3
通る部屋の数…16



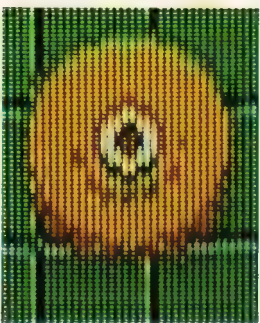
LEVEL-4

レベル4は、はしごがないと途中から先へ進めない。はしごへ行くとコースは一通りだけ。そこから先は扉のないビルダーの部屋をうまく使って、テストスタートとトラップ6個の部屋を通らずに進め。

謎につつまれたレベル7だ！

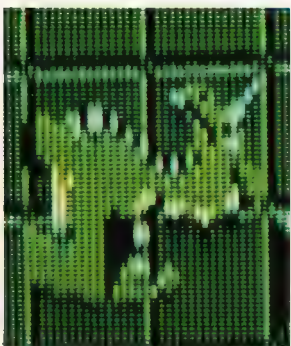
LEVEL 7

レベル7の強敵モンスター達



デグダガ

デグダガは、衝撃波をうけると体がしぼんでしまう。だがレベル7のデグダガは、しぼんでから体が4つに分裂するのだ。攻撃力が強いから注意！



アクオモンタス

このアクオモンタスは、レベル1のものでたいてい強いではない。ピームを発射してくる間かくが、少し早くなるくらいだ。離れてソートピームをうちこもう！

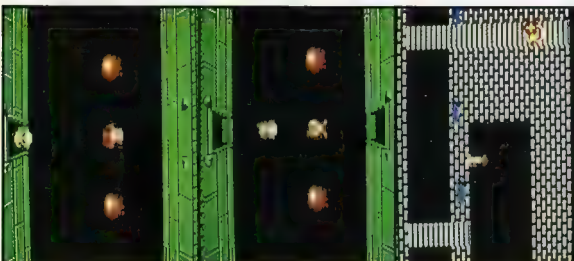
この面のポイント！

● 黒いローソク これさえ手に入れば、フアイヤーが出しほうだいだ。もう、いままでのように画面を出たりの入ったりのしなくていいんだ。ジャンジャン燃やそう。

あれ？ コーリアが、なにがたつぶりやいているぞ。ソートで攻撃しても、あまり効果がないようだ。こうなったら、フアイテムを全部ためてみよう。意外なものか…。

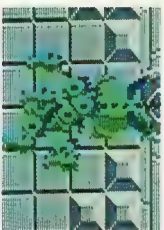
おいさんが、情報をくれたぞ。じつはこの情報は、とても大切なものなんだ。

○○○○○とは、いったいどこにあるのだろうか？



レベル8は死への招待状だ！ LEVEL 8

レベル8の強敵モンスター達



グリオーク

4本足グリオークの登場だ。飛んでくる首を、うまくかわして攻撃しよう。ソードビームが有効だ！

ゴーア

このゴーアは耐久力が強い！そのうえ、石像までがビームで攻撃してくるのだ。タイミンガをうまくあわせよう。



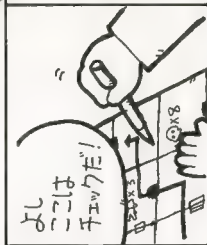
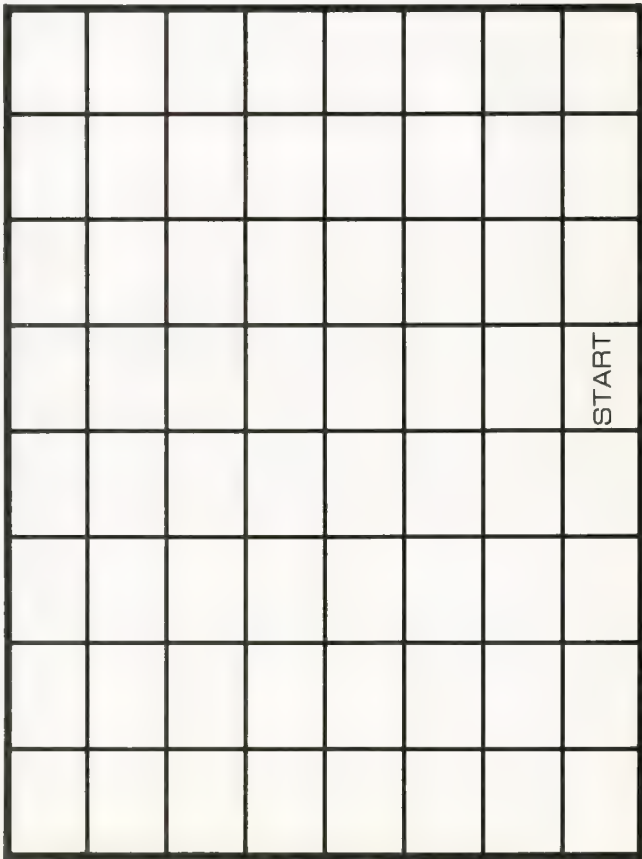
テスチャート

前に出現したテスチャートと、あまり変わらない。動きが早くならないように、爆弾でよくねらって倒すのがいい。

この面のポイント！		
	<p>●パイグル これを取れば、炎の呪文が使えるようになる。そうさくのかわりにだつてなるんだ。</p>	<p>●オールマイテキー 何度も使うことができる。これでもう、鍵不足で困らなくてもすむぞ。</p>
	<p>このヒントは、とても大切なヒントだ。あるそかにすると、後で大変なことになるぞ。</p>	<p>レベル9では、このヒントはとても重要なものだ。おいしいさん、ありがとう！</p>

地下迷宮マップ
レベル8

お宝探しカード



下のマップ
を日地図に書きこんで、
自分だけのマップ
を作ろう!



キーで開ける扉



マップのある部屋



最初から開いている扉



ワープホールの部屋



閉じるシャッター



キーがとれる部屋



爆弾で開くカベ



トライフォースの部屋



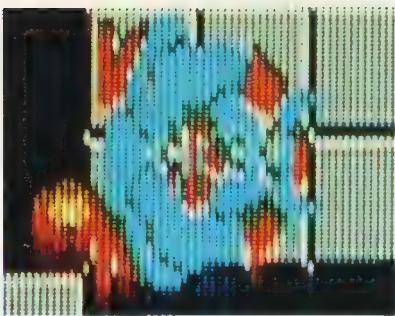
コンパスのある部屋



爆弾のとれる部屋

最大の難関レベル9を攻める LEVEL 9

さいごの迷宮にひそむ最強の敵！

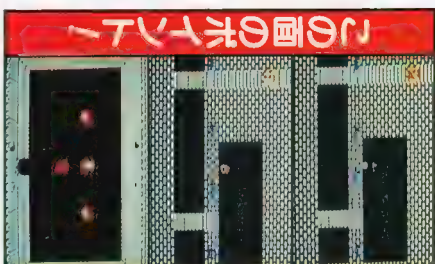
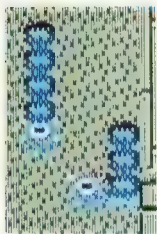


ガノン

ついに姿を現わした大魔王ガノン！
ガノンに対しては、普通の攻撃はまったく通用しない。ただ、マジカルソードとあるアイテムだけが、ガノンを倒すことができるのだ。

ラネモータ

巨大ムカデだ。攻撃するたびに短くなるぞ。青のラネモータは、動きが早いので呪文で攻撃しよう。



●銀の矢 木の矢にかわって手に入る。貴重な武器なので、ルビの数に注意して使おう。

●レッドリング 敵からうけるダメージを½にしてくれる。強敵と戦うときには持っていきたい。

大切なのが、この部屋のリントだ。このリントの意味がわかれば、もうゴールは近いぞ。

パタラ

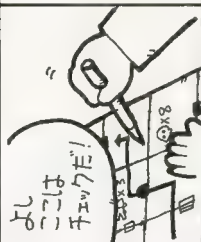
まず、まわりを飛んでいる子分をすべて倒そう。注意するのは回転攻撃だ。親分パタラは、それから料理しよう。



ちかめいきやう
地下迷宮マップ

ノ
一
不
也
乃
也
轉

THE HYRULE FANTASY
ゼルダの伝説™
THE LEGEND OF ZELDA™



下のマーフ
を白地図に書
きこんで、自
分だけのマッ
プを作ろう！



キーで開ける扉



マップのあ
る部屋



最初から開いている扉



ワーブホールの部屋



ツター
閉じるシヤ



キーがとれる部屋



爆弾で開く
かべ

トライフオ
ースの部屋

コンバスの
ある部屋



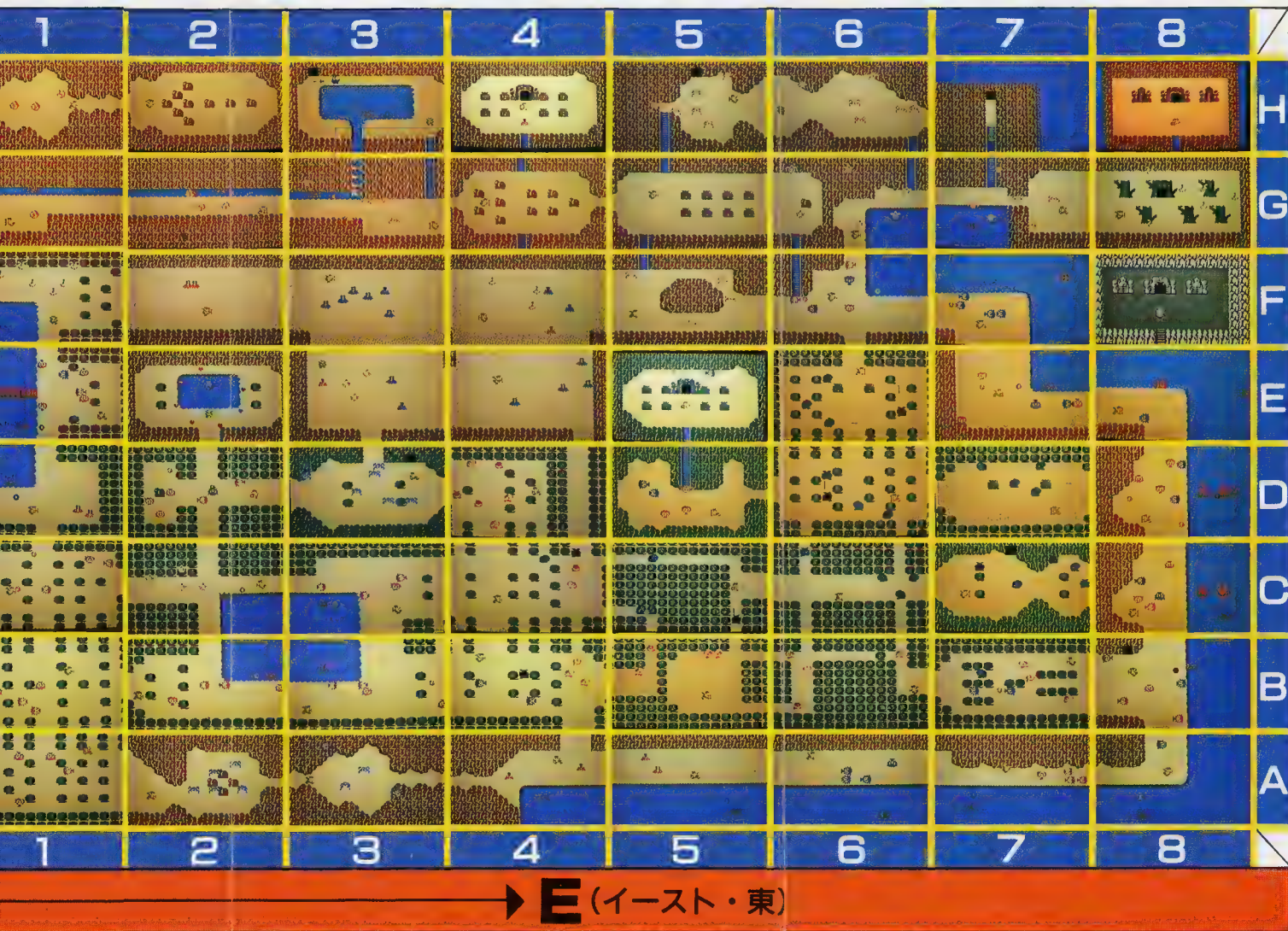
爆弾のとれる部屋

START



長いこと秘密にされていたハイラル地方
のすべてが明らかになった。これがその完
全マップだ！
リンクの冒険は、この地上から始まる。

湖や森などいろいろな場所があり、それ
らのなかに地下迷宮の入口がかくされてい
るんだ。もちろん、リンクの前には多くの
敵が立ちふさがっているぞ！





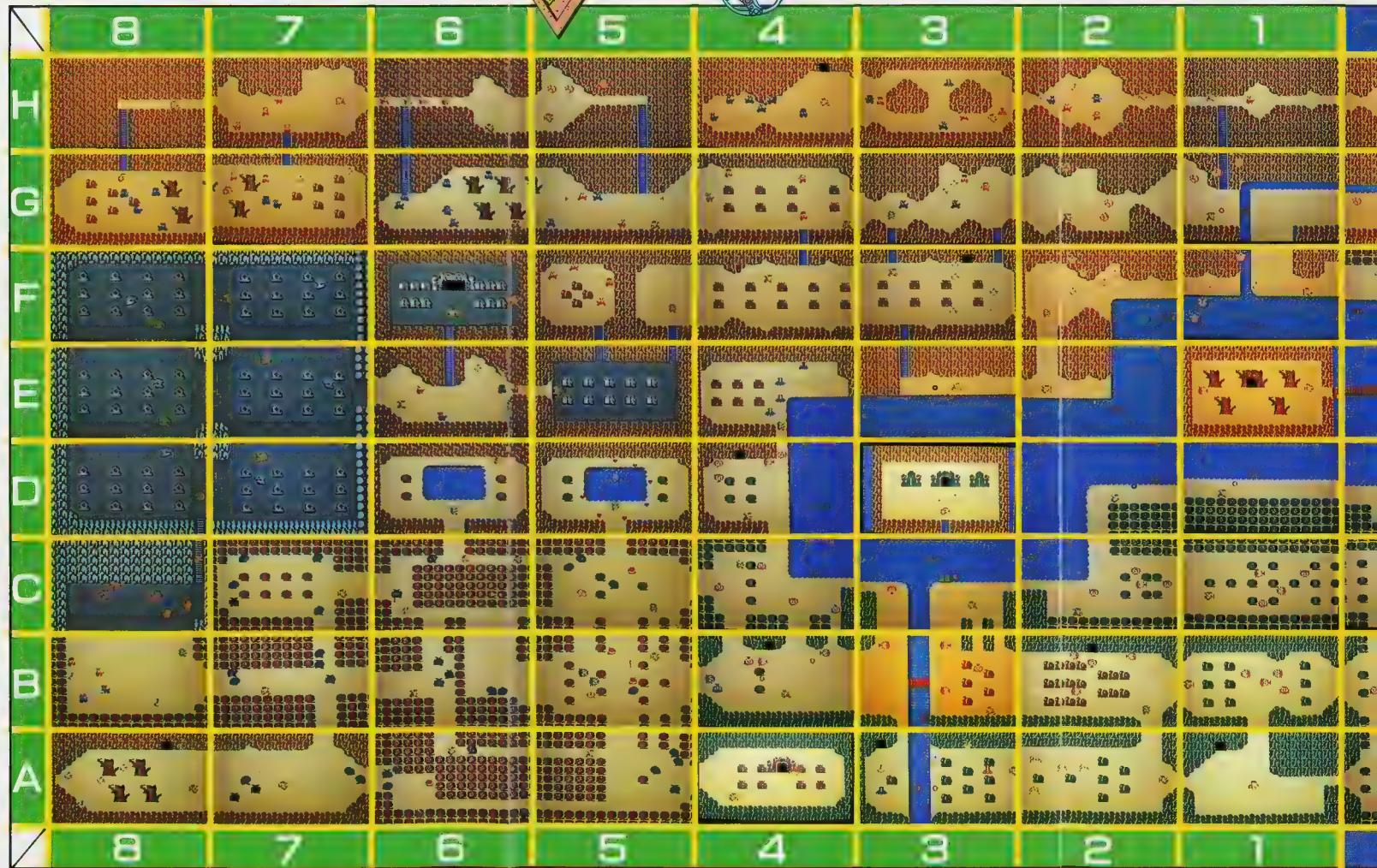
THE HYRULE FANTASY

ゼルダの伝説™



ち じょう かん ぜん

地上完全マップ



W (ウェスト・西) ←

→ E (イースト・東)

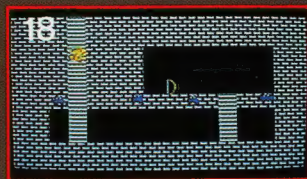


LEVEL-1~6 完全迷宮マップ

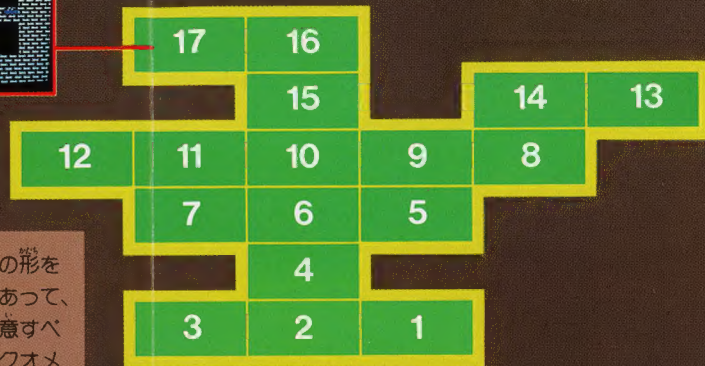
これがレベル1~6までの完全迷宮マップだ！ これをどう利用するかは、キミしだいだ。見ながら進んでもいいし、困った時だけ見てもいいだろう。ハートは全部赤くしてから入ろう！



レベル4は不気味な“ヘビ”の形をしている。ここからはまっ暗な部屋が出てきて、ろうそくを使わないと何も見えないんだ。強敵はテストタートとグリオーク。爆弾とソードをうまく使って倒せ！アイテムは、はしこだ。



LEVEL-1イーグル

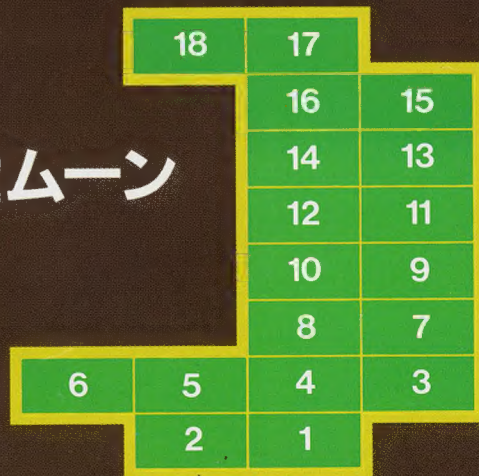


レベル1の迷宮は“わし”の形をしている。最初のレベルだけあって、そんなに強い敵はいない。注意すべき敵は、ゴーリア（赤）とアクオメンタスぐらいだ。

ここで取れるアイテムは、弓と木のブーメランだ。必ず取っておこう。



LEVEL-2ムーン



ンジ

レベル3は“まんじ”の形をしている。このレベルからすごく強い敵が出てくるぞ！ ハートの数が5つ以上、ホワイトソードも持っていたい。タートナツク（赤）を倒さなければ、いかだは取れないぞ！

“三日月”の形をしているのが、レベル2の地下迷宮だ。入る前に残りの爆弾の数をチェックしておこう。ドドンゴとゴーリア（赤・青）には注意！ 取れるアイテムは、マジカルブーメラン。これは木のブーメランより遠くに飛ぶんだ。

	23	22	
21	20	19	18
17	16	15	14
13			12
		11	10
	9	8	7
6	5	4	3
		2	1

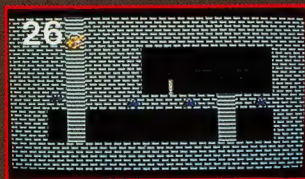
LEVEL-5リザート



レベル5は「リザート」だ。トライフォースを取る前に、必ずアイテムの倒を取る。ボルスボイスとテグドガは、あるものを使わないと倒せないよ。ボルスボイスはかわいい顔のわりには、メチャクチャ強い！大声で泣き叫びまくるぞ！

21	20	19	18
17	16	15	14
13	12		
11	10	9	
7			
6	5		
	4	3	
2	1		

LEVEL-4スネイク



LEVEL-6ドラゴン

	25	24	23	22	
21	20	19	18	17	16
15	14			13	12
11	10	9		8	
7					
6					
5			4		
3	2	1			

レベル6は「ドラゴン」の形だ。必ずマジックシールドを買ってから入ろう。ウィズローブやパブルなど、うるさい敵がなくなっているが、ここまできたなら大丈夫！ゴーマは弱点があるものでねらうんだ。ここでのアイテムはマジカルロッドだよ。

15	14
10	9
5	4



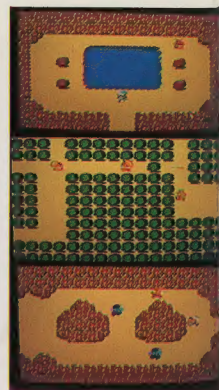
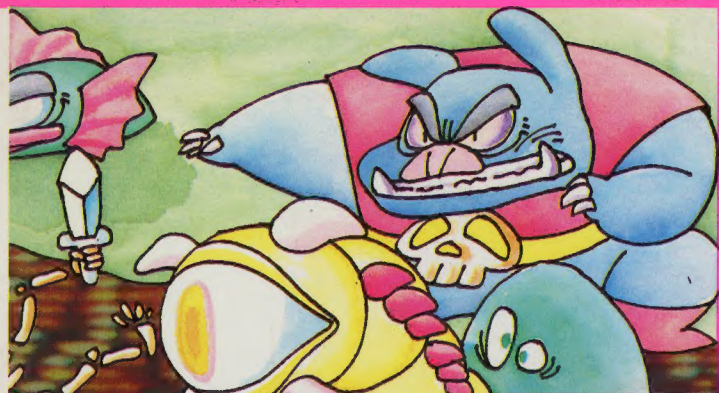
LEVEL-3マ

ファミコン 必勝攻略カード

ゼルダの伝説

ファミコン
必勝攻略カード

ゼルダの伝説



ゼルダの伝説の各画面がカードになった！ カードの裏には、敵キャラクターや秘密の入口などのデータが満載。位置確認も特製折り込みマップで簡単にできるぞ！ これで、ゼルダの伝説もバッチリ攻略だ！！

●解説カード
全273枚
だぞっと！

ファミコン必勝攻略カード
の大特典を生かそう！！

- ◎ 切り離して使えるオールカラーの新方式カードシステムだ！
- ◎ 各画面で登場する敵キャラクターがカードごとにマーク表示されていてわかりやすい。
- ◎ 位置確認がひとめでできる方位表と、画面ごとの難易度マークで、作戦がたてやすい。
- ◎ 全128面の折りこみ地上完全マップつき。
- ◎ LEVEL 1からLEVEL 6までの地下マップと、それぞれの最短ルートつき。
- ◎ 完全攻略へのヒントとLEVEL 7以降の白地図で、ゼルダ姫の救出までもうすべだ。

ヤング・セレクション
ファミコン必勝攻略カード **ゼルダの伝説**

定価490円

1986年5月28日 第1刷発行

企画／編集 スタジオハード

発行人 増田義和

発行所 実業之日本社

本社 〒104 東京都中央区銀座1-3-9

印刷・製本 大日本印刷

©Nintendo 1986

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

実業之日本社 Printed in Japan 雑誌コード 63912-70

定価490円

之日本社

読者プレゼント

応募方法

◎この本の感想

◎キミがいま、持っ

ているゲームソフト

◎いちばん面白いと思ったソフト

◎これから、ほしいソフト ◎住所 ◎名前

◎学年 ◎ほしい賞品の番号

を応募ハガキに書き、応募券をはり、送ってください。抽選で合計 100人に、ファミリーコンピュータディスクカードをさしあげます。
しめきり 昭和61年 8 月31日

◎賞品番号

①謎の村雨城

②ゼルダの伝説

③スーパーマリ

オブラザースII



攻略カード①
応募券

なお、発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ゼルダの伝説



新方式カードシステム!
おもしろ満足度200%

ぜん 全128面
めん 地上完全
マップ
つき!!

必勝攻略カード
ゼルダの伝説